WETWORKS
Los explosivos héroes de Whilce Portacio

EL OSCURO FUTURO DE SPIDER-MAN

COMICS zone

NUM. 11
390 PTAS.

MUTANTES DE LA PEQUEÑA PANTALLA: ¡La patrulla X animada!

Y: ALAN DAVIS SE PONE SERIO CON SU **EXCALIBUR**

CONAN EN DIBUJOS ANIMADOS

ROBOCOP CONTRA ***TERMINATOR***

LA MUERTE DE **SUPERMAN**

UNA VIDA: **JOE SHUSTER**

8 414090 103725 00011

ediciones zinco

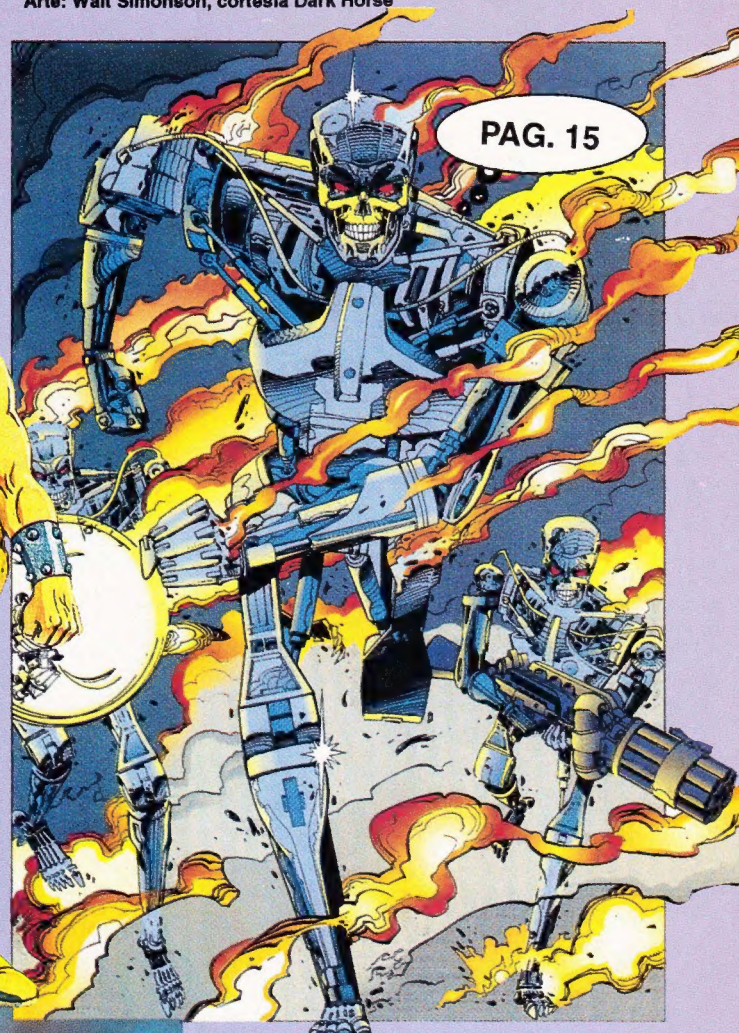
¡LLEGO EL DRACULA DE COPPOLA!

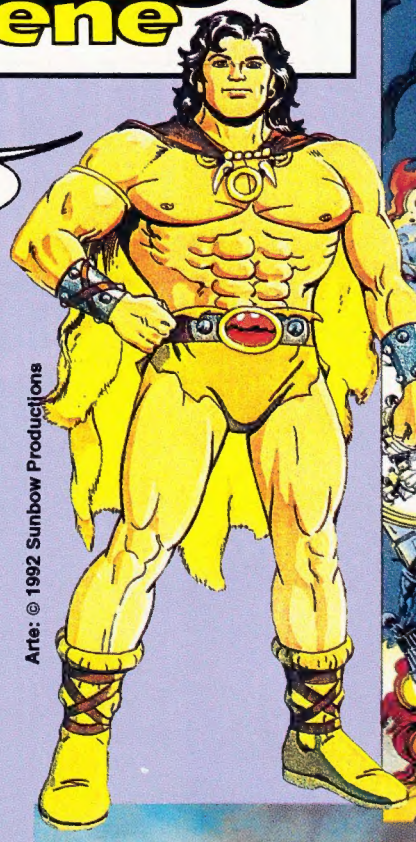
ediciones zinco

¡LA PELICULA DE TERROR MAS ESPERADA DE LA DECADA!

COMICS scene

Arte: Walt Simonson, cortesía Dark Horse





Arte: © 1992 Sunbow Productions

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

8 **JOE SHUSTER**
Recordando a Superman

10 **TRAMPAS MORTALES**
Nuevos castigos para Steven Grant

15 **CONVERSACIONES DE ACERO**
Frank Miller y Walt Simonson van de árbitros

19 **WILD C.A.T.S.**
¿Tiene Jim Lee tiempo para ellos?

22 **MUTANTES TELEVISIVOS**
Los X-Men invaden la pequeña pantalla

27 **CARCELERO DEL JOKER**
Ese es un trabajo para Paul Dini

31 **EL BARBARO ANIMADO**
El dibu Conan no es lo que se podía esperar

35 **WETWORKS**
Uniformes líquidos para superprotección

41 **ACCION Y HUMOR**
Alan Davis continúa blandiendo «Excalibur»

45 **EL GUARDIAN DEL GENIO**
Disney conjura el genio de la lámpara

49 **LA NUEVA TELARAÑA**
Presentamos al Spiderman del 2099

53 **FUERA DE LA JAULA DE ORO**
Las nuevas aventuras de Black Canary

57 **TOPPS A TOPE**
Jim Salicruo inicia una nueva línea de cómics

62 **EXTRAÑO PRELUDIO**
El Dr. Strange visita la Dimensión del Cine

64 **COMICS REPORTER**
Del papel al celuloide...

66 **LA MUERTE DESUPERMAN**
Editorial invitada

Arte: Mike Mingola, © 1992 Columbia Pictures

COMICS SCENE is published in English by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 30 & 31, Copyright © 1993 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International. COMICS SCENE Número 11, febrero de 1993, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Lluís Guillén • Composición: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS DEL LECTOR

Sé que es un tema ampliamente debatido en todas las publicaciones de cómics, pero yo sigo preguntándome el porqué Marvel no hace nada por evitar la fuga de talentos a Image.

Se mantiene pasiva, indiferente, es como si no fuera capaz de darse cuenta de que el dibujo cuenta mucho a la hora de decidir comprar un cómic. Sí, el guión es más importante, pero hasta que no te lees el cómic no puedes ver si es bueno. En cambio, el dibujo tiene un impacto brutal en el comprador, y lo digo por experiencia.

De verdad que no comprendo nada. Pienso que Marvel podría aceptar alguna de las condiciones de los dibujantes. No digo todas, pero al menos algunas sí, tal como hace DC.

En fin, limitémonos a observar con desesperación cómo se marchan todos ellos, tal vez para no volver.

Gustavo Higuero Artigas
Zaragoza

Es de suponer que si Marvel no ha actuado para frenar la fuga de talentos es porque considera que no le sale rentable hacerlo. Para Terry Stewart, el Presidente de Marvel, son los personajes los que venden los cómics, y no los autores. Y basa su argumentación en el hecho de que, aún a pesar de haber tenido que sustituir a la mayor parte de sus estrellas por autores con menos atractivo para los fans, Marvel ha logrado mantener su posición hegemónica en el mercado U.S.A., apoyándose en un equipo de marketing realmente eficiente y en una estrategia de expansión masiva que ha llevado a la editorial a rebasar el centenar de títulos publicados mensualmente. Claro que también podría argumentarse que el éxito alcanzado por Image es señal inequívoca de que el gancho de un autor cuenta, y mucho, en la venta de un cómic. Ahí están, sin ir más lejos, el millón y medio de ejemplares vendidos del primer número de ***Spawn*** *, o el millón doscientos mil de* ***Wildcats****, o los ochocientos mil de Youngblood ... y todo ello sin necesidad de recurrir a la estrategia de portadas múltiples (recordemos, por ejemplo, que del primer número de X-Men llegaron a aparecer cinco ediciones con cubiertas diferentes). Sea como sea, si algo han demostrado los chicos de Image, es su habilidad para seguir sorprendiendo, con noticias tales como los fichajes de Alan Moore, Jerry Ordway, Kevin Maguire y Jae Lee, o su reciente anuncio de que se separan de Malibú para pasar a autoeditarse ellos mismos.*

Rogaríamos anunciaran el Club de fans de *Dragon Ball* que hemos formado. Cambiamos o vendemos dibujos y todo tipo de material procedente de revistas del extranjero.

Todos los interesados en hacerse socios, pueden contactar a la siguiente dirección:

Alejandro Esparducer Gargallo
c/Maestro Ripollés Nº 7 7ºC
12003-Castellón

Complacidos.

Felicidades por vuestra revista, cuyos artículos nos ayudan a conocer un poco más el mundo del cómic. Es de agradecer la gran labor que realizan artistas como P. Craig Russell adaptando al cómic óperas y novelas.

Una cosa que me gustaría saber es por qué se celebra el Salón Internacional del Cómic únicamente en Barcelona. Según mi modo de ver, debería celebrarse en la ciudad más importante de cada región o , cuanto menos, también en Madrid.

El principal inconveniente de que tal acontecimiento tenga lugar sólo en Barcelona es que siempre se celebra en unas fechas en que el interesado no puede asistir porque está estudiando o trabajando. Lo cual no me parece justo, ya que así sólo lo disfrutan los barceloneses y unos cuantos privilegiados, no todos los fans del cómic de España. ¿Qué hacer ante esta situación?

Miguel Carmona
Córdoba

Al ser Barcelona la ciudad donde se concentra la práctica totalidad de la industria española del cómic, es normal que haya sido su Salón el que se haya tratado de potenciar más. Pero otras localidades también cuentan con sus Semanas del Cómic, y no olvidemos que en Gijón se celebra el veterano Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, con dieciséis ediciones ya a sus espaldas. Lo que sí comparto plenamente es tu apreciación de que el mes de Mayo tal vez no sea la fecha más idónea para el Salón de Barcelona, ni siquiera para los residentes en la ciudad. Si de lo que se trata es de hacer un Salón para toda España, resultaría más lógico trasladar el certamen al mes de Julio, por ejemplo. De esta manera, al coincidir con las vacaciones veraniegas, se posibilitaría que muchos más aficionados del resto de España pudieran trasladarse a visitarlo.

En un reciente viaje a los Estados Unidos, vi unas revistas de *She-Hulk*, o sea la *Mujer Hulk*, pero, como mi inglés es bastante mediocre, no me enteré demasiado. En México, sólo sacan a la Mujer Hulk con los demás Vengadores. Yo soy una gran admiradora del personaje, al igual que lo soy de Tigra y Wonder Woman, la Mujer Maravilla ... ¿No saben si hay alguna revista donde trabajen por su cuenta? En la re-

¡¡MUCHO MAS QUE EL COMIC DEL AÑO!!

ediciones zinco

LA MUERTE DE SUPERMAN

¡¡Muy pronto a la venta!!

vista *El Hombre Araña Presenta: los Vengadores*, Tigra y la Mujer Hulk salen nada más de adornos, y casi no hablan ni actúan.

Cuando, en la sección *Comics Reporter*, vi que iban a hacer una película de *She-Hulk*, casi me caigo de la silla de la emoción. Y además, con mi actriz favorita: ¡Brigitte Nielsen! No es que me guste molestar, pero díganles también que hagan una película de Tigra y otra de la Mujer Maravilla.

Beatriz Sánchez Caballero
San Pedro, Jalisco
Mexico

Efectivamente, tanto Wonder Woman como She Hulk cuentan con serie propia en EE.UU. Aquí, en España, ambas series se publicaron durante una temporada, pero tuvieron que ser canceladas por falta de ventas. Por cierto, hablando de adaptaciones de heroínas del cómic a la pantalla, ¿sabía que de Wonder Woman ya llegó a realizarse una serie televisiva hace años, con Lynda Carter como protagonista?

Acabo de llegar a Mallorca y aún no conozco nada de por aquí. ¿Podríais indicarme alguna librería especializada donde pueda conseguir cómics antiguos. También me gustaría cartearme con otros fans, por lo que ruego reproduzcan mi dirección.

Patricio L. González
Apdo. de Correos 1775
07080-Palma de Mallorca

No conocemos la dirección de ningún establecimiento de cómics en Palma, pero ahí queda tu dirección por si algún lector de la zona puede orientarte.

Un asunto del que me gustaría hablar es el embrollo de las traducciones de los nombres del inglés al español. No entiendo bien por qué al mutante *Wolverine* se le conoce en España como "Lobezno", cuando aquí en Mexico lo llamamos "Glotón". Si un mexicano visitara España y viera el nombre de Lobezno, no tendría la menor idea de quién se trata. ¿No sería mejor registrar un sólo nombre para todos los países de habla castellana?

Quizá ustedes se pregunten: ¿Por qué el nombre de *Glotón*? Pues simple y llanamente, porque ese es el nombre del agresivo animal que habita entre Alaska y Canadá.

A continuación les indico las traducciones mexicanas de otros personajes: El Hombre Araña (Spider-Man), Hulk (Hulk), El Deslizador de Plata (Silver Surfer), La Chica Hulk (She-Hulk), el Dr. Centella (Dr. Strange), Namor el Submarinero (Namor The Submariner), La Mole (The Thing), Los Hombres-X (X-Men), El Hombre de Hierro (Iron Man), Fuerza-X (X-Force), Factor-X (X-Factor), Misión Alfa (Alpha Flight) y Diábolico (Daredevil).

No trato de decir que un nombre sea mejor que otro, sino pedir que se unifique para todos los países de habla hispana.

José S. Hernández
Saltillo, Coahuila
México

Está claro que lo de las traducciones es un tema en el que a menudo entran en juego apreciaciones meramente subjetivas. Lo que a unos les suena bien, a otros les parece fatal; mientras unos son partidarios de traducirlo todo, otros prefieren que se conserven los nombres en inglés ... en definitiva, si ya es bastante difícil que dos aficionados se pongan de acuerdo, ¿cómo vamos a conseguir que lo hagan todas las editoras en lengua hispana? Y bueno, en el caso concreto de "Wolverine", no cabe duda que la traducción correcta sería la de "Glotón". Pero me figuro que en España se debió pensar que el nombrecito se podía prestar a interpretaciones un tanto jocosas, de ahí que se rebautizara como "Lobato" primero y como "Lobezno" después. Finalmente, ha sido esta última acepción la que ha quedado como estándar en las ediciones de Cómics Forum.

Hace poco, apareció en nuestro país una revista especial sobre los sesenta y dos años de DC Comics, donde se informaba sobre los cambios que se habían sucedido en todo ese tiempo. Este especial despertó bastante interés entre los aficionados a las historietas de aquí, ya que gracias a él nos pudimos enterar también de la existencia de las ediciones Zinco.

Nos gustaría conocer el precio de las distintas publicaciones de la editorial, así como una lista de material en stock.

Fernando Santiago Angulo
(y dieciséis firmas más)
Lima, Perú

Buenas noticias para todos los amigos hispanoamericanos interesados en conseguir las publicaciones Zinco. Según me comunican en la editorial, a partir de ahora podéis solicitar por correo todos los ejemplares que deseeis, y se os remitirá una carta especificando el precio en dólares U.S.A de vuestro pedido, incluidos gastos de envío. Y si queréis conocer la lista de material disponible, tan sólo tenéis que pedir nuestro Catálogo de Publicaciones.

Y con esto terminamos nuestra sección por este mes. Volveremos en Mayo, con un número especial dedicado al Salón del Cómic. Hasta entonces, ¡un saludo para todos!

Miguel G. Saavedra

DIBUJO ORIGINAL CORTESÍA DE ÓSCAR JIMÉNEZ
VÉRTICE
COMICS
PROVENZA, 138 08029-BARCELONA
¡VEN A VISITARNOS Y RECIBIRÁS UN FOLLETO USA DE REGALO!

DANIEL TORRES
HISTORIETAS · ILUSTRACIONES
1982-1992
22 DICIEMBRE 1992 - 22 FEBRERO 1993 • SALA DE EXPOSICIONES DEL ATENEO MERCANTIL DE VALENCIA
GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIO I CIENCIA
Fundacion "la Caixa"

JOE SHUSTER

1914-1992

El dibujante que nos dio al superhéroe de cómic, una de las invenciones norteamericanas más quintaesenciales del siglo XX, era canadiense. Joe Shuster, el cocreador de Superman, murió el 30 de julio a los 78 años de edad: Shuster había nacido en Toronto el año 1914 y diez años después se trasladó a Cleveland, Ohio, donde conoció a Jerry Siegel, un joven que aspiraba a convertirse en escritor. Fue el comienzo de una colaboración cuyos ecos acabarían extendiéndose a toda la cultura popular de los Estados Unidos.

El amor por la ciencia ficción que compartía con Siegel impulsó a la pareja a crear gran cantidad de tiras de prensa, pero todas fueron rechazadas. Una de las primeras estaba protagonizada por un personaje llamado «The Superman», y en 1933 fue ofrecida al editor de uno de los primeros cómics, *Detective Dan*, quien la rechazó.

Siegel y Shuster se juraron volver a utilizar la idea si llegaba el momento adecuado, y pasaron a ocuparse de nuevos proyectos. Su primera venta profesional llegó en 1935 con Dr. Occult, el Detective Fantasma, que debutó en *More Fun*, una publicación de DC Comics, y no tardó en ser seguida por Federal Men, Henri Duval, Radio Squad y Salam Bradley, que aparecieron en otros títulos DC.

Los primeros trabajos de Shuster destacan por su enérgica sencillez, así como por haber sido precursores de la página entendida como unidad y otras técnicas del cómic que siguen siendo utilizadas hoy, logros realmente asombrosos si se tiene en cuenta sus conocidos problemas con la vista.

«Tenía que colocar la nariz a dos centímetros del papel para ver los trazos más finos», admitió Shuster en una ocasión.

Cuando por fin lograron vender una versión revisada de Superman a *Action Comics* en 1938 la tira que había sido rechazada tantas veces revolucionó el nuevo campo de los cómics. Superman inspiró muchos emuladores, pero ninguna variación sobre el tema del superhéroe logró igualar la sencilla pureza de Clark Kent quitándose las gafas y la camisa para revelar la figura mítica de Superman.

Superman fue la creación más lograda de Joe Shuster, y las creaciones posteriores del dibujante nunca consiguieron estar a su altura. La producción de historias fue aumentando y Shuster tuvo que utilizar «negros», aunque solía seguir ocupándose de dibujar la silueta o el rostro de Superman. En 1945 sus responsabilidades habían aumentado con la adición de Superboy, pero en 1947 el pleito legal sobre la propiedad del Hombre de Acero iniciado por Siegel acabó llevando a su prolongado alejamiento del personaje.

Siegel y Shuster crearon *Funnyman*, que tuvo una vida muy corta, y luego siguieron caminos separados. Después de una breve estancia en Charlton Comics, el empeoramiento de su vista obligó a Shuster a dejar de dibujar profesionalmente en 1954, y cuando trabajaba como repartidor pasó por uno de los peores momentos de su vida al tener que soportar la humillación de entregar paquetes en la sede central de National Comics, que seguía prosperando y produciendo los cada vez más lucrativos cómics y productos relacionados con Superman.

Su situación mejoró mucho en 1976 cuando DC Comics accedió a pagar un sueldo vitalicio a Siegel y Shuster. El último dibujo de Shuster publicado fue un *pin-up* de Superman que apareció en el número de junio de 1983 de *Action Comics*.

—Will Murray

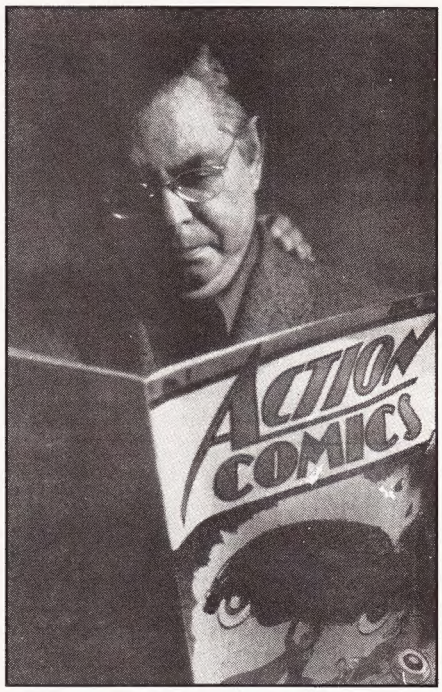


Foto: Cortesía de Rich Morrissey

El dibujante Joe Shuster y el guionista Jerry Siegel crearon a Superman.

Hacer volar al Hombre de Acero sólo fue una de las innovaciones de Shuster.

EL COMIC CON MORDIENTE

ediciones zinco

NUMERO 3
450 PTAS.

COMIX INTERNACIONAL

RICHARD CORBEN
REEMPRENDE LA SAGA DE
DEN

HOWARD CHAYKIN
REVIVE SU HEROE GALACTICO
CODY STARBUCK

ENTRE OTRAS
EXCEPCIONALES
HISTORIAS

EL Nº 3 EN TU KIOSCO ¡YA!

TRAMPAS MORTALES

¿Necesitan violencia? Llamen a Steven Grant.

Por PAT JANKIEWICZ

Steven Grant es un guionista muy poco pretencioso. Escogió su ocupación actual porque «no tienes que afeitarte», y ha escrito historias para leyendas literarias como Tom Swift y los Hardy Boys (bajo seudónimos).

«Si le dices a la gente que escribes los guiones del Castigador replican "¿Eh?" –observa–. En cambio si les dices que escribes guiones de los Hardy Boys exclaman "¡Wow!".»

Grant ha escrito para todos los títulos imaginables –desde *Marvel Team Up* hasta el brillante y extraño *Badlands*–, pero probablemente es más conocido como el hombre que hizo volver al Castigador. Su popular miniserie de 1985 (dibujada por Mike Zeck y John Beatty) revivió al Castigador y a enemigos Marvel tan olvidados como Jigsaw y la Maggia, y su éxito convirtió al antihéroe en uno de los títulos más vendidos de la Marvel.

«Para Marvel, el Castigador era un personaje con el que no querían hacer nada salvo utilizarlo cuando les ofrecían una historia sin pies ni cabeza. Le tenían un poco de miedo –explica Grant–. A mediados de los años 70 protagonizó un par de especiales en blanco y ne-

Ilustración: Mike Zeck

gro. Lo que opinaban de él quedó expresada de una forma muy clara en algunos números de *Spectacular Spider-Man* en los que el Castigador se volvía loco y empezaba a liquidar transeúntes. Me parecía que Marvel no tenía ni idea de lo que estaba ocurriendo en el seno de la cultura popular, y que no entendían al personaje que ellos mismos habían creado.

»Llevaba unos cuantos años intentando poner en marcha una miniserie del Castigador cuando Mike Zeck terminó de dibujar *Secret Wars* y quiso autoredimirse. El y John Beatty empezaron a hablar de hacer otra cosa: le telefoneé, y resultó que los dos querían hacer algo con Castigador. Enseguida descubrimos que veíamos al personaje de la misma manera –cuenta el guionista–. El que Mike se incorporase al proyecto hizo que resultara mucho más fácil encontrar un coordinador de publicaciones dispuesto a dejarse llevar, aunque al principio Jim Shooter [editor en jefe de Marvel por aquel entonces] se mostró un poco receloso. "Si quieres puedes hacerlo –le dijo a Carl Potts–, ¡pero tendrás que cargar con toda la responsabilidad!" El departamento de ventas se disgustó bastante. Alguien que trabajaba allí dijo que el público Marvel no estaba interesado en las aventuras de un maníaco que mataba gente, e incluso hablaron de cancelar el proyecto porque algunas personas opinaban que la idea en sí era moralmente ofensiva.

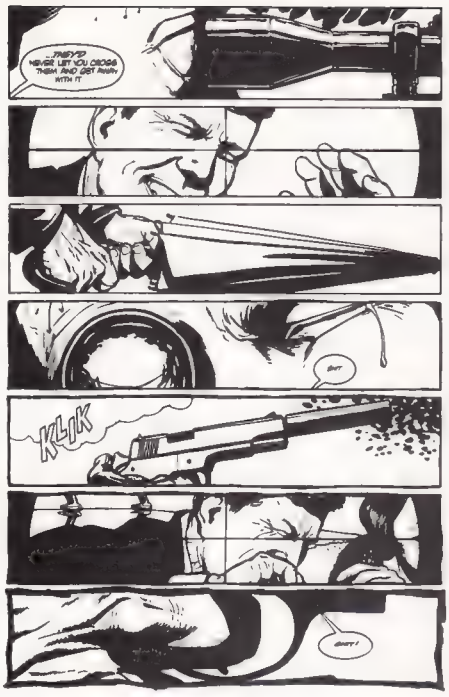
»Apenas hicieron publicidad del primer número, y conseguir que la miniserie saliera a la calle fue una auténtica batalla. Creo que acabaron accediendo porque Zeck había demostrado ser un "buen chico" con *Secret Wars* y querían tenerle lo suficientemente contento para que no decidiera irse a DC. El primer número se agotó en tres horas, y todo cambió de repente: a partir de entonces decidieron que una serie regular Castigador era una gran idea.»

Grant obtuvo un gran éxito con el Castigador, por lo que resulta extraño que no fuera escogido para ocuparse de la serie regular.

«Marvel y yo tuvimos ciertos desacuerdos, y se consideró que no era una buena idea, pero lahora estoy haciendo algunos guiones –observa Grant–. Estoy escribiendo para el Castigador, pero en estos momentos están haciendo cambios y todavía no trabajo de forma continuada en una colección específica.»

El regreso de Grant al Castigador llegó "cuando hice una historia navideña del Castigador el año pasado. Fui lo más fiel posible al personaje, Klaus Janson la dibujó, Don Daley [el director de publicaciones que se encarga del título] la leyó y preguntó por qué demonios no estaba escribiendo guiones para el Castigador."

De momento el guionista tiene en la cabeza acción más que suficiente para



Personajes e ilustraciones de *Badlands*: ® & © 1991 Steven Grant y Vincent Giarrano

«En lo que respecta a *Badlands* el mundo se divide en dos categorías –afirma Steven Grant, guionista–, los que lo han leído y los que no.»

mantener ocupado al Castigador.

«He escrito una historia navideña titulada "Red Christmas" para *The Castigador Holiday Special* que cuenta cómo se dedica a fomentar la paz y la alegría durante las fiestas –revela–. Después está "Dark Judgment", una historia en tres segmentos que aparecerá pronto. La mafia quiere encontrarle para encargarle la eliminación de un psicópata. Ah, y aparte de eso acabo de terminar "Tournament of Blood", una historia en cuatro partes en la que aparece el enemigo más letal del Castigador, un villano al que es incapaz de matar: en reali-

«Lo que me gusta del Castigador no es cómo usa las armas, sino su visión del mundo, y el que no se limite a matar gente a tiros», dice el guionista.

Personaje e ilustración de *Castigador*: ® & © 1992 Marvel Entertainment Comic Group Inc.

dad, es el nuevo Hitman.»

El Hitman anterior fue visto por última vez en el número 176 de *Amazing Spider-Man* cuando se cayó de la Estatua de la Libertad.

«Es un tipo nuevo con un traje nuevo –insiste Grant–. Castigador no mata a Hitman por razones que descubrirán cuando lean la historia. Es muy complicada, ¡y me encantan las historias complicadas!

»También estoy trabajando en una historia que la gente de los fanzines informáticos llevaba mucho tiempo pidiéndome que escribiera –explica–. En vez de dejar que el Castigador lo cuente todo la historia va siendo revelada a través de los ojos de un tipo al que está persiguiendo. Se titula "Last Confession", y hace poco se me ocurrió un final sorpresa estupendo.»

Grant afirma que sus técnicas narrativas están muy influidas por Denny O'Neil, el guionista y supervisor general de Batman.

«Denny me enseñó las reglas básicas. Me dijo que si tenías que entregar una historia mañana y no se te ocurría nada bastaba con que incluyeras dos escenas de pelea, una persecución y un villano raro, y que te la publicarían sin dudarlo ni un segundo porque ésa era la fórmula de los cómics de superhéroes.

»Mis historias casi siempre utilizan el máximo número de personajes posible: empiezo a moverlos en órbitas concéntricas para que se encuentren los unos con los otros, y voy colapsando progresivamente esas órbitas hasta que empiezan a ser eliminados –dice Grant–. Al final tienes a un grupito que se lía a tiros, y el último que queda vivo es el héroe. Es la técnica que he utilizado en "Tournament of Blood".»De momento a Grant no le aburre la perspectiva de seguir escribiendo el diario de guerra de Frank Castle.

THWITHWITHW
HOW THE HELL—?
YOU TOLD THEM!
OF COURSE I TOLD THEM WHAT! DO YOU THINK I WAS LEANING ON THE PHONE? CHECKING THE TIME?
YOU'RE JUST SHIT OUT OF LUCK, CONNIE-BOY.
KRASH
STOP IT!

Grant dice que le encanta escribir cómics policíacos –como *Badlands*, de Dark Horse–, «pero no hay forma de conseguir que se vendan».

El último héroe de la DC se llama Salvo y según Grant «es el mejor tirador del mundo, pero se niega a matar»... por ahora.

Ilustración de Salvo: Pat Gabrielle/Copyright 1992 DC Comics Group

«No le he prestado mucha atención, por lo que no tengo la sensación de haberme "quemado". He escrito la miniserie del Castigador y la novela gráfica *Return to Big Nothing*, y de momento eso ha sido todo. Tengo un enfoque propio del personaje, lo cual siempre me ha parecido muy estimulante, y no leo la serie regular porque sé que el punto de vista de otros guionistas no tiene por qué coincidir con el mío.

»Si me adentro en territorio que ya ha sido visitado Don Daley se apresura a decírmelo, ¡y disfruta haciéndolo! –Grant se ríe–. Creo que aún se pueden hacer muchas cosas con el personaje. Tengo toda una imagen del mundo que gira a su alrededor, pero cuando se enfrentan al Castigador algunos guionistas se limitan a decirse "Eh, lleva unos pistolones enormes. ¿Por qué no hacemos que se cargue a todo bicho viviente?". Lo que me gusta del Castigador no es cómo usa las armas sino su visión del mundo. En mis historias no piensa con las pistolas: es muy calculador, y actúa como un auténtico estratega. Siempre está pensando, reaccionando y evaluando las nuevas circunstancias. No se limita a matar gente a tiros.» Actualmente, el guionista está trabajando en "la que quizá sea la mayor historia del Castigador jamás contada. Si conseguimos poner en marcha el proyecto, quiero hacer una maxiserie que cuente la batalla final del Castigador con el crimen organizado tal y como lo conocemos –revela Grant–. Dan Chichester me ha dicho que el Kingpin ya no está disponible, pero el crimen organizado sigue estando ahí, y siempre he pensado que el crimen organizado es el objetivo principal del Castigador. No quiero enfrentarle a terroristas o a narcotraficantes independientes.

»Quiero que vuelva a luchar con el crimen organizado, y la maxiserie supondrá el fin del crimen organizado en el Universo Marvel. Será la última guerra del Castigador, y todo el mundo se muere de ganas por leerla. Todo el mundo me dice: "¡Tío, es la historia del Castigador que siempre he querido leer!" ¿El desenlace? Bueno, o gana o acaba fuera de juego...» Los lectores no deben esperar muchas apariciones de Microchip, el ayudante y compinche habitual del Castigador.

«En lo que a mí concierne, Microchip es propiedad de Chuck Dixon, ¡y puede quedarse con él! En mi opinión el Castigador nunca ha sido el tipo de personaje que necesita un ayudante –explica Grant–. No confía en nadie. Don no para de repetirme que puedo utilizar a Microchip. De acuerdo, pueden usarle en otras historias pero la idea de utilizarle como aliado regular del Castigador no me interesa en lo más mínimo.»

Grant también está proporcionando el armamento a un nuevo pistolero para DC: Salvo, un héroe que ha sido descrito como "el Castigador en versión Lucille Ball y Desi Arnaz".

«El concepto "Lucy y Desi" ha sido eliminado –explica Grant riendo–. Michael Golden tenía que encargarse de la serie, pero ya no trabaja en la DC y el proyecto pasó a Paul Kupperberg, quien discutió el asunto con Dick Giordano y decidió seguir una dirección bastante distinta. »Está claro que no va a ser el Castigador y tampoco va a ser "Lucy y Desi". Será algo mucho más tenebroso que la idea original que DC había estado anunciando, y ha cambiado bastante. Decidí encargarme del personaje porque la DC me lo pidió, no por iniciativa propia. Salvo procede de *Thriller*, la vieja serie de Bob Fleming y Trevor Von Eeden que se publicó a comienzos de los años 80. Querían revivirle, pero no querían revivir *Thriller*, y la idea es que las historias transcurren en el futuro y el futuro es ahora, ¿no? Será un título de aventuras más o menos clásico con chicas, armas y emociones.»

¿Hay sitio para otro héroe cargado de pistolas en un mundo repleto de Castigadors, Terminators, Deathloks y RoboCops?

«Pues claro que sí. Es el mejor tirador del mundo. ¡Es su gran virtud, así que hay espacio para él! Solía negarse a matar y la verdad es que sigue sin gustarle mucho –dice Grant, y se ríe–. Si las cosas se ponen muy feas es capaz de matar, pero las cosas tienen que ponerse realmente muy feas para que haga algo así. »Salvo es distinto, y escribir

historias para él no me crea ninguna clase de problemas. El Castigador se salta todos los límites y barreras del medio. El problema es que la imagen del personaje debe hallarse en un proceso de desarrollo continuo..., sin que nada llegue a cambiar realmente. En el caso de Spider-Man lo más que puedes acercarte a un auténtico cambio es casarle. El Castigador es un cadáver emocional, pero Salvo es un personaje totalmente distinto. No está muerto.»

Hace poco Grant utilizó su don para desarrollar los personajes en *Badlands*, una historia al estilo David Lynch sobre el asesinato de John F. Kennedy.

«Me encanta escribir cómics policíacos, pero no hay forma de conseguir que se vendan –dice riendo–. Quería hacer uno, y Bill Marks, que había obtenido un gran éxito al editar *Black Kiss*, me preguntó si tenía alguna idea para un cómic policíaco. Llevo treinta años leyendo libros y artículos sobre el asesinato de Kennedy y la idea surgió de la nada un día. Se la vendí diciéndole que sería "una novela policíaca ambientada en 1963 con el hombre que realmente mató a Kennedy de protagonista". Marks es un auténtico fanático de las teorías de la conspiración, y enseguida me dio luz verde.

»Es la historia que he escrito más deprisa en toda mi vida, y nunca me había divertido tanto. Empecé escribiendo el final: el final siempre tiene que pillar por sorpresa a los lectores, y lo normal es que sepa cómo terminarán mis historias antes de que haya empezado a escribirlas –explica Grant–. Pase lo que pase, eso evita que me pierda por el camino.»

Badlands fue muy elogiado por la crítica. «En lo que respecta a *Badlands* el mundo se divide en dos categorías: los que lo han leído y los que no –dice Grant con orgullo–. Fue la primera vez en que realmente sabía lo que estaba haciendo. Antes siempre me había sentido perdido, como si anduviera dando tumbos por un bosque... *Badlands* ha significado un cambio decisivo y radical en mi carrera. Ahora cuando me siento a escribir una historia sé lo que estoy haciendo. Todo encajó como por arte de magia: los pesonajes se crearon a sí mismos, y la historia se escribió enseguida. Un extraño capricho del destino hizo que *Badlands* estuviera a punto de expirar apenas vio la luz.

«El culpable fue Spider-Man –anuncia Grant–. Vortex editó el primer número de *Badlands* el mismo mes en que se publicó el primer *Spider-Man* de Todd McFarlane, y el pobre *Badlands* casi pasó desapercibido.»

Una pregunta inevitable: ¿cree que el asesinato de JFK puede ser utilizado como material para los cómics?

«Cualquier cosa puede ser material para los cómics –afirma Grant–. ¿Por qué no el asesinato de JFK? Es el acontecimiento más importante del siglo XX, el momento decisivo en que todo cambió... No tuve nada que ver con ello, ¡pero a pesar de eso cambió mi vida!»

«Acabo de recuperar *Whisper*, el personaje que realicé para First Comics –cuenta Grant–. Querían hacer una película, pero al final la cosa se quedó en nada.»

«*Badlands* ha significado un cambio decisivo y radical en mi carrera», observa Grant.

Steven Grant
&
Rich Larson
Inks: Dennis Wolf
Colors: Les Dorscheid

Ilustración de *Whisper*: Rich Larson

ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

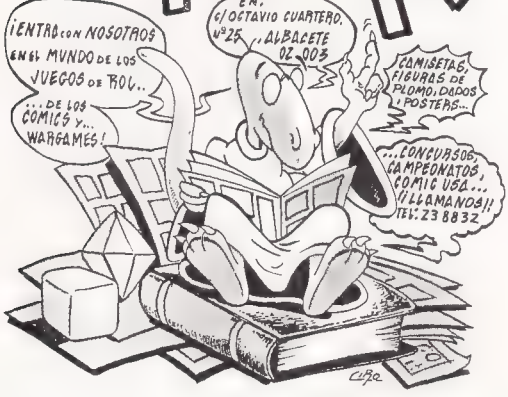
ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

LIBRERIA Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

C/. Pelayo, 14 • Tel. (96) 352 05 73 • 46007 VALENCIA

COMIC-ROL


¡ENTRA CON NOSOTROS EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ROL..
...DE LOS COMICS Y... WARGAMES!
EN: C/ OCTAVIO CUARTERO. Nº 25 ALBACETE 02003
CAMISETAS, FIGURAS DE PLOMO, DADOS Y POSTERS...
...CONCURSOS, CAMPEONATOS, COMIC USA... ¡¡LLAMANOS!! TEL: 23 8832

PIDA CATÁLOGO DE VENTA POR CORREO:

CAMISETAS LIBROS DE TERROR Y COMICS BOOKS

NEWTON

RIERA ALTA, 8
BARCELONA,
08001
TEL.: 329 34 66

•COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

Ateneo COMICS • ROL

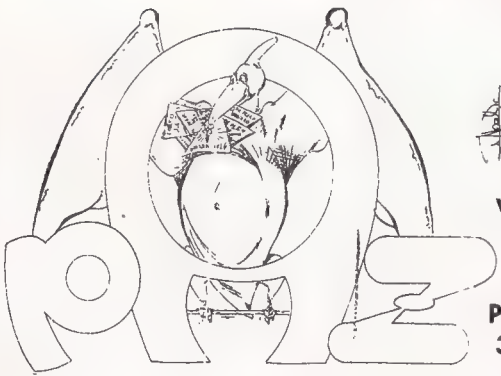
COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE

K.O. COMICS
APARTADO 495 SANTIAGO

COMICS
JUEGOS DE ROL
FIGURAS
DADOS
PINS
CAMISETAS

AVDA. DE LUGO, 18 Post. Of. 18
Telf.: 981 - 59 27 70 Fax.: 981 - 59 47 30
15 702 SANTIAGO

LIBRERIA PAZ



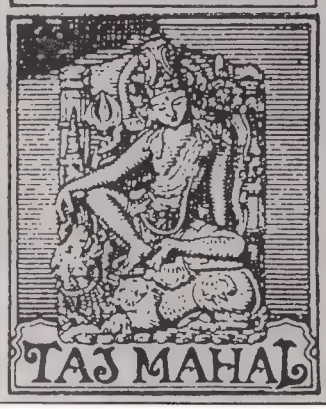
•COMIC NACIONAL E IMPORTACION

•JUEGOS DE ROL Y WARGAMES

•PIDE CATALOGO VENTA POR CORREO

LIBRERIA PAZ
PEREGRINA 29, BAJO
36001 PONTEVEDRA
TFN:(986) 86 04 71

LIBRERIA

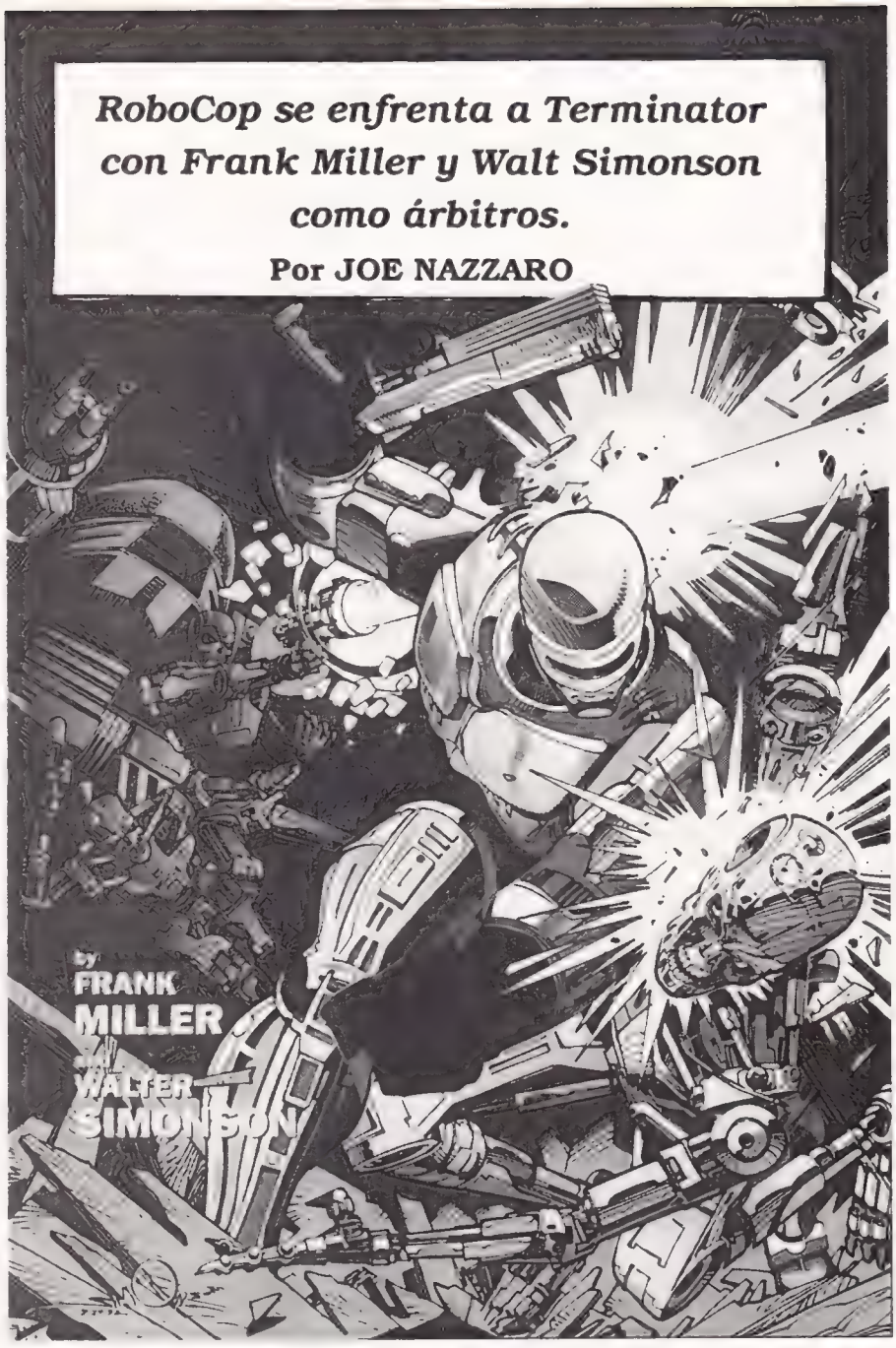


COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS
•
JUEGOS DE ROL
•
CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20
Tel. 37 95 97
50006 ZARAGOZA
(ESPAÑA)

RoboCop se enfrenta a Terminator con Frank Miller y Walt Simonson como árbitros.

Por JOE NAZZARO



CONVERSACIONES DE ACERO

El poli de acero inoxidable en un rincón, una máquina asesina implacable e imposible de detener en el otro: cuando se enfrenten los fans temblarán. RoboCop Versus Terminator, *la serie de cuatro números de Dark Horse, no sólo está protagonizada por dos de los personajes más populares del cine de ciencia ficción de los últimos tiempos, sino que supone la primera colaboración importante entre Frank Miller y Walt Simonson, dos de las superestrellas del mundo del cómic.*

Cuando Dark Horse accedió a que se celebrara esta entrevista, **COMICS SCENE** *tuvo la rara oportunidad de hablar simultáneamente con los dos creadores e interrogarles sobre su nueva serie y algunos de sus planes futuros.*

COMICS SCENE: –Frank, cuando se te ofreció esta serie con RoboCop y Terminator, ¿qué te hizo pensar que sería un desafío interesante y te impulsó a aceptar la oferta?

FRANK MILLER: –El material en el que se basaban los dos personajes procedía de películas que me habían encantado, y pensé que la historia podía acabar siendo realmente interesante. El primer paso fue encontrar una forma de reunir a los dos personajes que no resultara forzada: quería unir las dos mitologías sin acudir a trucos tan baratos como el de que Terminator retrocediera en el tiempo, persiguiera a Sarah Connor por todo Detroit y se tropezara con RoboCop. Tenía que haber una conexión entre los dos, y estaba claro que esa conexión debía ser la premisa básica de ambos personajes: la inteligencia artificial.

»Una de las cosas que intenté incluir en los guiones cinematográficos que he escrito para la serie *RoboCop* es el hecho de que estábamos ante un personaje único que conservaba parte de su cerebro original con una mente artificial unida a él. Después tuve la idea de que lo que pudiera haber de único en semejante mentalidad habría sido la chispa que hizo posible que los Terminators se volvieran conscientes.

CS: –En ese caso, la «fórmula» llegó antes de que decidieras aceptar la oferta, ¿no?

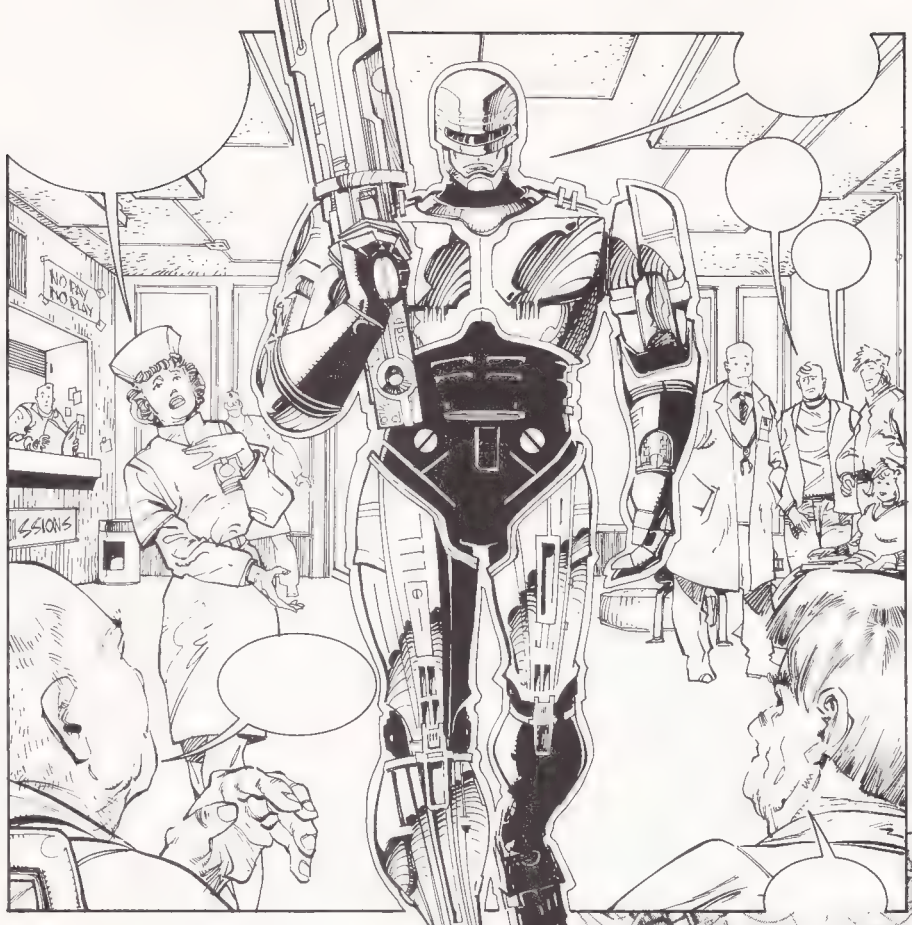
MILLER: –Creo que le dije a Mike Richardson [el editor] que aceptaría la oferta a condición de que se me ocurriera una buena premisa inicial y suponiendo que pudiéramos contar con un gran dibujante.

CS: –¿Pensaste en Walt desde el principio, o es que los dos ya llevábais algún tiempo deseando colaborar?

MILLER: –¡Oh, hablé con todos los grandes dibujantes y todos respondieron que ni soñarlo! Por aquel entonces Walt no paraba de rondar alrededor de mi casa, se estaba muriendo de hambre y...

WALT SIMONSON: –Cuando Frank me telefoneó, no tenía trabajo y me estaba muriendo de hambre.

MILLER: –No, creo que tardó unos diez minutos en decidirse, pero yo necesité todo un día para reunir el valor suficiente para telefonearle. Compartimos un estudio en Nueva York, por lo que hace tiempo que nos conocemos y siempre he admirado su obra. Cuando estaba en aquel estudio con él y con Howard Chaykin, me ocupaba de *Daredevil* y los dos me ayudaron mucho. La idea de trabajar con él siempre me había parecido muy interesante: habíamos hablado de ello en varias ocasiones, y esta serie parecía la ocasión ideal.



Personajes de *RoboCop 3*: Marca registrada y Copyright 1992 Orion Pictures Corp.

El primer dibujante en el que pensó Miller fue Simonson. «Necesitó diez minutos para decidirse... y día entero para llamarle.»

CS: –Walt, ¿cuál fue el enfoque artístico que utilizaste en cuanto supiste que ibas a trabajar con dos personajes cinematográficos tan conocidos?

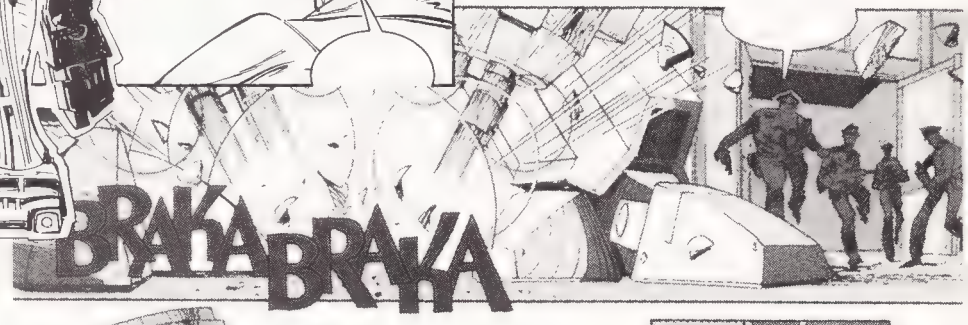
SIMONSON: – No creo haber utilizado el típico enfoque de pensar que debería alterar mis métodos de trabajo habituales por el hecho de estar utilizando personajes cinematográficos muy famosos. Lo habitual es hablar de los problemas y comentarlos. Hemos charlado sobre cómics durante horas y más horas, y consulté algunos libros sobre los paralelismos existentes entre los cómics y las películas. Básicamente me parecía que fueran cuales fuesen las similitudes compartidas por los cómics y las películas también había muchas diferencias.

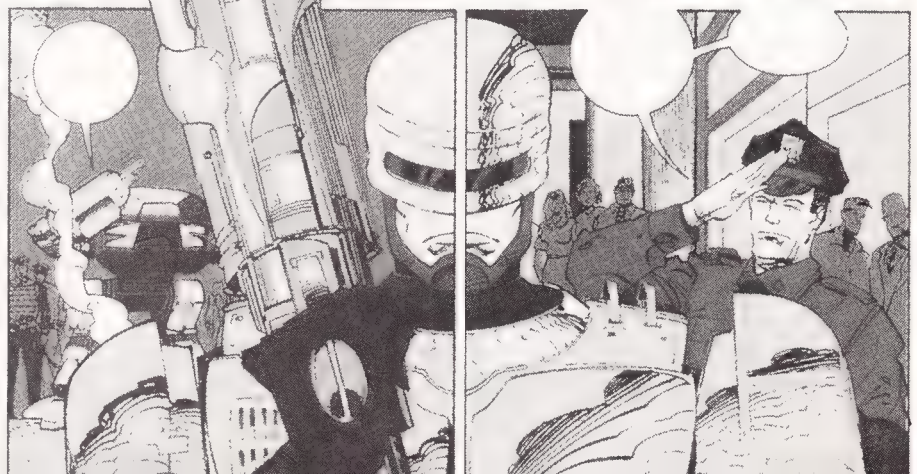
»En lo que respecta a las películas, lo más importante que me proporcionaron fue el aspecto de los dos grandes protagonistas, así como el de ED-209. Frank, Art Adams y John Byrne me proporcionaron los modelos japoneses para montar, y a la hora de dibujar esos modelos me han ayudado de una forma increíble. Tener un objeto real que contemplar resultó mucho más útil que contar con montañas de fotos.»Desde el punto de vista del cómic creo que lo que realmente he hecho ha sido captar el aspecto de suciedad visual de las películas de RoboCop y de ese período histórico. La época del Terminator fue mucho más sencilla: basta con poner mucha niebla y montones de calaveras y ya te has cubierto las espaldas, pero he intentado utilizar el aspecto visual de la película y permitir que el guión de Frank dictara la forma en que había que hacer el trabajo. En el primer número hay algunos dibujos de los que no estoy muy satisfecho, pero también hay cosas magníficas. No utilicé demasiado la técnica de expandir los dibujos para aumentar lo que podríamos llamar «pantalla visible», aunque en el segundo número sí lo hice. Poco a poco me fui sintiendo más dueño de la historia, y eso me permitió ser más explícito en lo que respecta a todo el aspecto visual.

CS: –Los dos sois guionistas y dibujantes. ¿Qué tipo de relación se estableció entre vuestros estilos respectivos?

SIMONSON: – Bueno, debo decir que trabajar con Frank me recordó aquel período de los años 70 durante el que colaboré con Archie [Goodwin], cuando hacíamos *ALIEN* y *Manhunter*. Si colaboras con un guionista de primera clase, cuando llega el momento de dibujar –y en este caso trabajamos al «estilo Marvel»: yo dibu-

«Se me permitió ser bastante explícito», observa Simonson.





Todas las ilustraciones: Walt Simonson/Cortesía de Dark Horse

jaba la sinopsis de Frank, se lo enviaba y él me lo devolvía con los diálogos escritos–, te sientes mucho más seguro de ti mismo porque sabes que lo que hagas se te devolverá con unos textos estupendos. Saber que cuando vuelvas a ver tus dibujos vendrán acompañados por material crítico de primera te da muchísima energía. Nunca podré insistir lo suficiente en que desde el punto de vista creativo ésa ha sido la influencia básica que ha modelado el producto final. Es una forma muy distinta de hacer las cosas.

MILLER: –Lo que he obtenido de la colaboración es ver cómo Walt descompone una historia, cómo trata una idea, qué clase de planos escoge y cómo yuxtapone las imágenes; y eso me ha dado mucho espacio mental en el que moverme. Estoy seguro de que lo que he aprendido afectará a mi forma de enfocar las escenas en el futuro. Trabajar con alguien tan bueno me ha proporcionado la ocasión de comprender mejor lo que hago, y trabajar con un estilo narrativo que no se parece en nada al que utilizo cuando dibujo también me ha sido muy útil. Eso me obliga a proporcionar soluciones literarias distintas, y uno de los grandes placeres de la colaboración ha sido ver cómo iba aumentando mi arsenal.

CS: –¿Como guionista o como dibujante?

MILLER: –Como guionista.

CS: –Y desde el punto de vista del dibujante, ¿te conformaste con esperar y ver qué se le ocurría a Walt o sentiste en algún momento la tentación de aportar ideas propias?

MILLER: –Jamás se me pasó por la cabeza hacer ninguna alteración. Cuando tratas con alguien como Walt, estás tratando con un intelecto capaz de conjuntar una totalidad de factores. Jamás se me ocurriría pensar «Bueno, yo lo habría hecho de esa forma».

SIMONSON: – Si pudiera añadir algo que he aprendido de mi propia experiencia, cuando escribo historias para otros dibujantes uno de los grandes placeres que eso me proporciona es que si se me ocurre algo tiendo a ver de forma más o menos limitada cómo lo dibujaría. No es que mi mente piense en cómo dibujar la historia: el lápiz es mi ojo, y los pensamientos empiezan a fluir cuando mi lápiz se posa sobre el papel. Y aparte de eso hay otra cosa importante... Por ejemplo, cuando escribí *Meltdown*, con Jon J. Muth y Kent Williams, contaban historias e imaginaban cosas de una forma que no tenía nada que ver con mi forma de pensar. Los dibujos se hicieron al estilo Marvel, y me encantaba volver a recibirlos para dialogarlos. Era una forma de trabajar magnífica, y como guionista el ver que las cosas se hacían de una forma distinta a la que yo habría empleado como dibujante no me frenaba en absoluto.

MILLER: –Es como ser bateador y que alguien te lance una pelota con un efecto que no conocías. No es que te desoriente, es que de repente tienes que tratar con algo totalmente distinto a lo que no estás acostumbrado. ¿Otro ejemplo? En la primera etapa de *Give Me Liberty* yo veía lo que estaba haciendo Dave Gibbons, y sabía que Dave podía llevar la historia por caminos en los que no habría podido moverme si hubiera tenido que dibujarla. Una de las grandes virtudes de Dave es que es capaz de hacerte creer cualquier cosa.

Simonson intentó que el cómic tuviera el mismo aspecto visual de las películas. «La época del Terminator fue muy fácil de dibujar: bastaba con poner niebla y muchas calaveras...»

SIMONSON: – Lo maravilloso de Dave es que los mundos que crea y dibuja siempre resultan extremadamente creíbles.

CS: –Frank, volvamos por un momento a las películas de RoboCop... ¿Qué piensas de las quejas sobre la violencia excesiva de *RoboCop 2*? ¿Tuvieron alguna influencia sobre tu trabajo cuando escribiste el guión de la tercera entrega?

MILLER: –Bueno, era consciente de ellas, pero hice cuanto pude para no dejarme influir por la opinión de tipos como Gene Siskel y Roger Ebert, porque no tienen ninguna influencia sobre lo que quiero hacer con mi trabajo. Algunas personas reaccionaron muy mal ante cosas que a mí me parecían meramente divertidas pero, básicamente, la experiencia sirvió para que deseara plasmar mi visión interna desde el comienzo hasta el final. En el caso de *RoboCop 3*, el estudio reaccionó a las críticas queriendo hacer cambios en el guión. No estaba de acuerdo con algunas de las cosas que querían hacer, pero mi reacción consistió en decirme que si querían una película «para públi-

HARD CHOICES LIE AHEAD. THE YET-UNBORN ENEMY STILL WAITS.
HARD CHOICES. CAN SHE BRING HERSELF TO KILL ROBOCOP? IS THERE ANY OTHER WAY TO SAVE THE WORLD?
HARD CHOICES. BUT FOR THIS ONE MOMENT, CARRIED ON AIR THICK WITH OIL AND SMOKE AND SWEAT AND BLOOD...
...THERE IS THE SMELL OF VICTORY.

Personajes de *Terminator*: Marca registrada y Copyright Cinema '84, a Greenberg Brothers Partnership/Con licencia de Hemdale Film Corp.

«Trabajar con alguien tan distinto de mí me obliga a dar con nuevas soluciones como guionista, y eso resulta delicioso», dice Miller.

cos familiares» yo era la persona más adecuada para alterar el guión. Acabé pasándole la pelota a Fred Dekker, y Fred fue el responsable de la versión definitiva del guión. La historia y los personajes seguían siendo míos, desde luego, pero Fred acabó haciendo unos cuantos cambios más de los que yo estaba dispuesto a admitir en un principio.

CS: –¿Qué sientes como guionista cuando alguien surge de la nada y empieza a hacer grandes cambios en lo que has escrito? En Hollywood es una realidad cotidiana, pero eso no hace que resulte más llevadero.

MILLER: –No, desde luego, pero cuando tratas con alguien tan encantador como Fred Dekker resulta un poco más soportable; y tampoco hay que olvidar que estaba trabajando con material ajeno y no con algo creado por mí. Lo enfoqué como un encargo, y si hubiera sido algo creado por mí supongo que habría habido auténticos fuegos artificiales, pero era un encargo. Sabía que me habían contratado para escribir el guión de una secuela a un material creado por otra persona.

CS: –¿Qué parte de la visión de Frank Miller perdura en el guión definitivo de *RoboCop 3*?

MILLER: –Me gustaría poder responder a esa pregunta, pero tendrías que haber pasado por una situación así para ser consciente de lo fácil que resulta olvidar quién hizo qué. Sé que muchas situaciones y personajes creados por mí siguen estando en el guión. Fred se mató a trabajar en él, y a pesar de que en Hollywood es muy fácil y muy común el decir «Eh, todo lo bueno es mío» creo que en este caso no sería la respuesta correcta.

CS: –¿Qué opinas de la tendencia hacia los materiales e ideas controlados por el creador, esa moda actual en la que los guionistas y dibujantes tienen un interés tanto económico como personal invertido en lo que hacen?

MILLER: –No soy muy bueno haciendo profecías, pero lo que sí me gustaría decir es que en el cómic la situación ha mejorado de una forma radical. He sido uno de los que más han dado la tabarra en el tema de los derechos de los creadores y ese tipo de cosas, pero debo decir que la situación actual es más libre y más digna. Durante los dos últimos años he invertido mucho tiempo en los cómics trabajando en proyectos de los que yo y mis colaboradores ostentamos todos los derechos, que son exactamente lo que nosotros queremos que sean y son la clase de cómics que me gusta hacer. En muchos aspectos y sin hablar de las condiciones bajo las que trabajamos, la obligación del artista en estos momentos es crear cosas que merezcan que se les preste atención. Creo que ha llegado el momento de que tanto los guionistas como los dibujantes experimenten con el formato y lo amplíen.

CS: –Eso también coloca la responsabilidad del éxito o el fracaso sobre sus espaldas, y les impide confiar en personajes establecidos de antemano, ¿no?

MILLER: –Sí, no cabe duda de que es uno de los factores más importantes de la nueva situación. Sigue habiendo un considerable respeto hacia las «marcas de fábrica», aunque parece que eso también está cambiando. Los títulos editados por Image han contribuido muchísimo a cambiar las cosas. Todo se reduce a hacer tu trabajo lo mejor posible y esperar que guste a la gente.

CS: –¿Qué proyectos os aguardan en el futuro, tanto en colaboración como por separado?

SIMONSON: – Tengo varias ideas. Me gustaría recuperar *Starslammers*, la novela gráfica que hice hacia 1980.

MILLER: –Me encantaría que lo hicieras.

SIMONSON: –Me gustaría hacer algo con los personajes que sobrevivieron y con el contexto en sí. Es uno de los proyectos en los que estoy pensando. Me han hecho un par de ofertas sobre las que aún no puedo hablar, y estoy escribiendo unas cuantas cosas para otros dibujantes. Estoy escribiendo un *World's Finest* en tres partes y formato prestige para DC, con ilustraciones de Dan Brereton, quien hizo *The Black Terror* y *The Psycho*. Dan está trabajando en los dibujos, por lo que aún tardará un poquito en salir: es probable que se edite el año próximo.

MILLER: –Yo tengo unas cuantas cosas en marcha. Geof Darrow y yo estamos trabajando en una nueva serie titulada *The Big Guy* que tendrá bastante de cómic infantil. El proyecto todavía se encuentra en las primeras etapas del desarrollo, y no tengo ni idea de cuando lo acabaremos. Dave Gibbons y yo vamos a empezar a trabajar en *Martha Washington's War Diary*, y es probable que acabemos haciendo una serie de tres números.

WILD C.A.T.S.

Por KIM HOWARD JOHNSON

La imagen del nuevo supergrupo de Jim Lee aún es un secreto

¿Qué se puede hacer después de abandonar al equipo de superhéroes más popular de los cómics? ¡Crear otro equipo de superhéroes! En el caso de Jim Lee, eso significa abandonar a los X-Men de la Marvel y crear a sus propios personajes para Image cómics. Es posible que la gran mayoría de fans ya estén al corriente, pero muy pocos saben cómo nació *WildC.A.T.s.*

–Cuando Image empezó a funcionar, Rob Liefeld puso en marcha el primer proyecto con *Youngblood* –dice Lee–. Son agentes del gobierno y celebridades. Intenté no copiar sus ideas, y acabé decidiendo crear un equipo secreto con objetivos ocultos que no podían ser muy conocidos porque eso pondría en peligro sus objetivos.

Algún tiempo después, Lee comprendió que había desarrollado muchos de esos conceptos con Brandon Choi, su coguionista, bastante antes de que llegaran a introducirse en el mundo del cómic.

–Habíamos estado trabajando en un proyecto llamado *Wild Boys* que contaría las aventuras de agentes secretos con superpoderes que trabajaban para Operaciones Internacionales, una organización que acabó siendo incorporada a *WildC.A.T.s.* –recuerda Lee–. Las muestras jamás llegaron a editarse, pero sirvieron para hacerme conocido en Marvel. Acabamos olvidándonos del proyecto, pero cuando nos sentamos a hablar sobre lo que queríamos hacer en Image, acabamos creando *WildC.A.T.s.*. Toda la línea argumental estaba basada en dos razas alienígenas rivales ocultas en la Tierra, y la forma en que su enfrentamiento afectaba al desarrollo humano surgió de la nada.

Lee explica que los alienígenas buenos –los Kherubim–, fueron derrotados en los años 60. Durante la década de los 90, una hembra cósmica llamada Void se puso en contacto con Emp, su líder, y le ordenó que volvieran a la batalla.

–Emp empieza a reunir a los descendientes de alienígenas y los alienígenas que se han emparejado con seres humanos. Esos mestizos tienen superpoderes, y cuando acaba de formar su equipo las actividades del grupo son detectadas por una agencia de espionaje internacional llamada Operaciones Internacionales. El

Todas las ilustraciones de *WildC.A.T.s*: Jim Lee/Scott Williams/Cortesía de Malibu

...MMMBLGH...
AFTER ALL...
...A CONDEMNED MAN'S ENTITLED TO HIS LAST MEAL.
UNFORTUNATELY, CASSINI'S DEATH IS OF LITTLE CONSOLATION. THE DAMAGE IS DONE.
WE MUST FIND THE THIRD GIFTED ONE OURSELVES.
PROVIDENCE, WHERE DO WE BEGIN?

La amenaza más terrible de *WildC.A.T.s* son los Demonitas, unos alienígenas atrapados en la Tierra que han convertido al vicepresidente de los Estados Unidos en sirviente suyo.

«El cómic está pasando por un momento muy interesante, y me alegra formar parte de él», dice el dibujante y ahora guionista Jim Lee.

equipo se llama WildC.A.T.s., y en el mundo del espionaje «wild» es la palabra con que se conoce a quienes operan como agentes independientes. En cuanto a C.A.T., son las siglas de Covert Action Team [Equipo de Acción Encubierta].

Emp –bajito, robusto y un tanto brusco–, es el líder del equipo. –Como modelo a imitar no es ninguna maravilla –admite Lee–. Void, su conciencia y compañera, puede manipular el tiempo y el espacio. Spartan es el líder de combate: es un ser biosintético cuyas manos son capaces de emitir energía bioeléctrica. Warblade puede estirar sus miembros y volverlos rígidos o lo bastante duros para que atraviesen la materia. El hombretón que puede manipular su masa es Maul..., su único problema es que se va volviendo más estúpido a medida que aumenta de tamaño. Vudú, nuestro personaje estilo New Age, controla cristales de energía y sabe hacer toda clase de trucos holísticos. Zealot es una guerrera, y Grifter es el hombre misterioso del equipo. La encarnación moderna del equipo es considerablemente distinta a los personajes que Lee creó para *Wild Boys*. –He conservado algunas premisas e ideas argumentales y Operaciones Internacionales tiene un papel importante –dice Lee, pero observa que el desarrollo de los miembros del grupo siguió un camino distinto–. Cada artista tiene su propio método. A veces empiezas con un nombre, a veces empiezas con una imagen y a veces el nombre no encaja con el aspecto y tienes que cambiar el nombre. Es un proceso amorfo en el que empiezas partiendo de un extremo y te detienes cuando llegas a cierto punto, y luego puede que sigas avanzando en un ángulo distinto hasta que todo encaja de repente. La naturaleza secreta del equipo le diferencia de otros super-equipos existentes tanto dentro como fuera del grupo Image.

–Están intentando operar de la forma más discreta posible –explia Lee–. No quieren llamar la atención de los medios de comunicación, y no quieren ganar pasta como los Youngblood: la obsesión por las licencias para hacer juguetes que forma parte del universo Youngblood no existe. Están más interesados en luchar por la supervivencia de la humanidad y de su raza. Los planes de Image para 1993 incluyen lanzar una serie *WildC.A.T.s.* de aparición regular después de la miniserie de cuatro números, pero hasta entonces Lee estará muy ocupado.

–Estoy haciendo una colección con Sam Kieth y Rob Liefeld titulada *Darker Image* –dice–, con un formato similar al de Marvel Presents. Mi contribución a la serie es un personaje llamado Deathblow, un cazador de demonios con una espada de la época de las Cruzadas. Su misión es destruir a los demonios..., o a lo que él le parece son demonios. Es posible que acabe formando equipo con una monja, que es la única persona capaz de ayudarle.

»Muchas de mis historias tratan los temas de la redención y la esperanza: me interesan mucho, y me parecen muy intrigantes. Me gustan las historias sobre personas que llegan al fondo del abismo y cuyas vidas cambian de repente después de la caída. Nunca he tenido esa clase de epifanía o experiencia en la que de repente te ocurre algo que te obliga a exclamar "¡Lo he estado haciendo todo mal!". Las personas capaces de pasar por ese proceso me interesan mucho, y me gusta escribir historias sobre ellas.

Los WildC.A.T.s. no aparecerán en ninguno de los cuatro segmentos que forman la historia de Deathblow, pero Lee explica que algunos de los elementos de su universo –como por ejemplo Operaciones Internacionales–, quizá jueguen un

Foto: De y Copyright 1991 Albert L. Ortega

En la miniserie lo que predomina es la historia, pero Lee quiere usar la serie mensual para ir desarrollando los personajes

papel en ella.

La miniserie de WildC.A.T.s.también tiene la misión de preparar el terreno para la serie de aparición periódica programada para 1993.

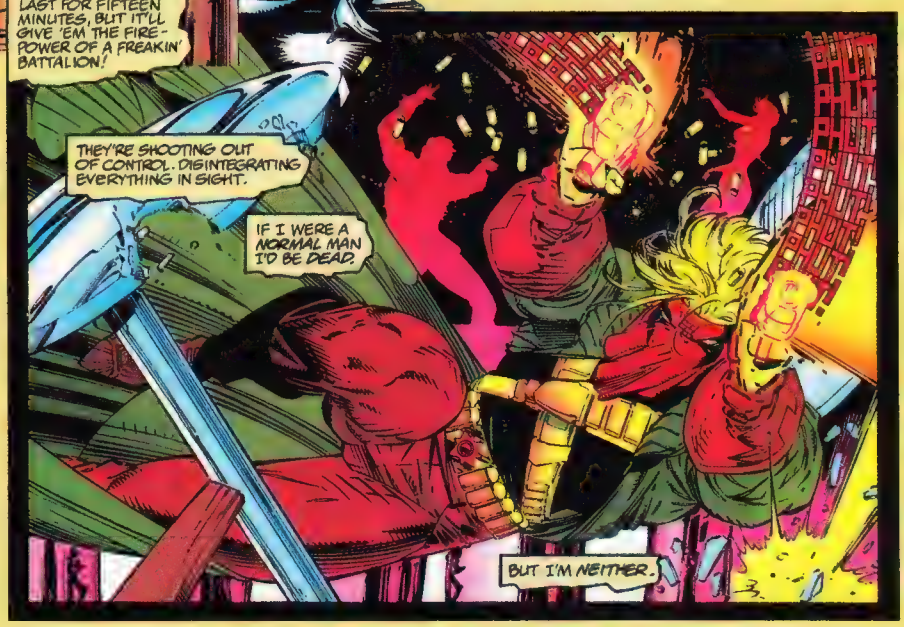
–La verdad es que es un título bastante complejo –dice Lee–. Ofrece muchas cosas al lector y, básicamente, se puede decir que presenta a los buenos, al malo, a los neutrales y pone las bases sobre las que se desarrollarán todas las aventuras futuras. Va a ser el primer contacto que tenga el público con estos personajes, y yo diría que en la miniserie predomina el aspecto argumental. Cuando empiece a ocuparme de la serie de aparición periódica volveré atrás y exploraré a fondo a algunos personajes para averiguar de dónde han salido, y me concentraré en los personajes con preferencia al grupo.

»*WildC.A.T.s.* gira alrededor de cuatro o cinco supergrupos o grupos políticos distintos que compiten por el poder. Los villanos son los Demonitas, los alienígenas malvados que poseen el poder mórfico de cambiar de forma: por fin han conseguido acceder a Washington, y uno de ellos ha infectado a Dan Quayle. El vicepresidente está a cargo de la NASA, y ésa es la razón de que le hayan escogido como "agente dormido". Quieren poner en marcha un plan que servirá como faro para atraer la atención de sus diabólicos parientes del espacio y los hará acudir a la Tierra, ya que no hay que olvidar que todos esos alienígenas son como naúfragos atrapados en nuestro planeta.

Según Lee, todos los creadores de Image tienen una idea aproximada de qué dirección seguirán sus títulos durante el año 1993.–Creo que somos la editorial con menos pintas y tics de editorial que existe en el mercado actual. La gente tiene muchas ideas preconcebidas sobre nosotros, y la inmensa mayoría son falsas. En estos momentos, la verdad es que somos un grupo de personas que creamos y editamos nuestros cómics independientemente. Supongo que iremos asumiendo más reglas estilo gran empresa a medida que nos vayamos expandiendo, pero de momento no hay muchas –explica Lee, y observa que los planes para los títulos de Image incluyen una gran cantidad de estrellas invitadas–. Youngblood juega un papel muy importante en el número 3 de *WildC.A.T.s.*. ¡En ese número los guardaespaldas de Dan Quayle pertenecen al grupo Youngblood! Entran en contacto con los WildC.A.T.s. y hay la pelea de rigor. Si te interesa algún personaje de otro artista lo que haces es telefonearle, exponerle la idea y la forma en que quieres utilizarlo. Luego le pides permiso y no tienes que hacer nada más.

No cabe duda de que los creadores de Image causaron un gran revuelo en la comunidad de los cómics cuando decidieron abandonar los títulos Marvel que habían convertido en grandes éxitos de ventas, pero las discusiones y todo el jaleo no inquietan en lo más mínimo a Lee.

–Está claro que ha servido para que la gente empezara a hablar –dice Lee–, y ahora *hay* un diálogo en marcha. Tanto da que nos odies o que creas que estamos haciendo algo digno de hacerse, ahora por lo menos la gente está pensando en el problema y tiene que decidir cuál es su posición al respecto. Epic está reforzando su departamento de creadores con derechos sobre los personajes, y he oído comentar que DC también tiene planes similares.


@#%&!! FLASH SUITS. ENERGY WILL ONLY LAST FOR FIFTEEN MINUTES, BUT IT'LL GIVE 'EM THE FIRE-POWER OF A FREAKIN' BATTALION!
THEY'RE SHOOTING OUT OF CONTROL. DISINTEGRATING EVERYTHING IN SIGHT.
IF I WERE A NORMAL MAN I'D BE DEAD.
BUT I'M NEITHER.

En *WildC.A.T.s* hay un poco de todo, y eso incluye a Grifter, el solitario misterioso.

Ilustración seleccionada: Coloreado de Joe Rosas

MUTANTES TELEVISIVOS

Trece nuevas aventuras de la Patrulla-X en dibujos animados.

Los X-Men han salvado al mundo en incontables ocasiones de amenazas tan terribles como los Centinelas y Magneto, pero han sido ignorados por un público receloso. Esa ignorancia se ha extendido incluso a los dibujos animados, un campo en el que ese superequipo líder de ventas y cargado de angustias ha sido desdeñado en favor de «estrellas» como Spider-Woman o Herbie el robot.

Cierto, protagonizaron un piloto que no se vendió –y el Hombre de Hielo, miembro fundador del grupo, desempeñó un nada lucido papel como segundón en *Spider-Man and His Amazing Friends*–, pero nuestros héroes han necesitado mucho tiempo para estar presentes en las pantallas de televisión.

Winston Richard –supervisor y productor ejecutivo al que la Fox ha encargado producir 13 episodios de la nueva serie de los X-Men–, es un hombre afable y seguro de sí mismo. Estamos en su espacioso despacho de Saban Entertainment, en Burbank, California, y el tema a comentar es la Escuela para Jóvenes Dotados del profesor Xavier.

–Las relaciones interpersonales son lo que hacen único a este equipo de mutantes. Están en continua lucha consigo mismos y son inadaptados y rebeldes por naturaleza, lo que crea un elemento de discriminación. El tema básico de la serie es el intento de encontrar una forma de vivir en paz cuando perteneces a una minoría, algo que la gente corriente considera una rareza. Estamos dispuestos a tratar toda clase de problemas sociales o personales –declara Richard–. No sé si llegaremos a tratar temas como el de los «vientres de alquiler», pero puedo asegurar que tratamos problemas reales. Quizá utilicemos al Nido [la raza de monstruos al estilo alien que ha aparecido en el cómic], pero no durante los primeros trece episodios.

»Esta serie trata de algo más que de los superpoderes. Hay problemas personales y relaciones que la convierten en algo único y original.

También hay otra diferencia importante que la distingue de las demás series de dibujos animados protagonizadas por superhéroes.

–No son superhéroes –aclara Richard–. ¡Eso es una blasfemia! Tanto la cadena como Marvel quieren hacer algo que sea fiel al cómic, y su idea siempre ha sido la de que *X-Men* es un cómic donde lo más importante son las personalidades.

Richard ha intentado crear una serie que sea fiel a sus raíces en el cómic.

–Stan Lee ha participado en el proyecto desde el comienzo, y segui-

Por PAT JANKIEWICZ

Lobezno Júbilo Cíclope

La Bestia (derecha) y Morph, el nuevo recluta, dispuestos a respaldar a Lobezno

mos contando con su aportación creativa a cada día que pasa. Toda la gente de Nueva York de la Marvel también nos ha ayudado mucho, especialmente Bob Harras, el coordinador editorial encargado de los cómics mutantes. Sus aportaciones nos han sido de mucha ayuda. Estamos creando historias originales, desde luego, pero todas conservan el espíritu del cómic.

–El reparto de la serie incluye a todos los personajes básicos –dice Richard con orgullo–. Hemos decidido usar a Júbilo aunque se incorporó al equipo hace muy poco tiempo porque es muy joven. Empezar contando su historia y presentarla permitirá que los telespectadores se sientan cerca de ella y conozcan al grupo a través de sus ojos.

»Tormenta, Pícara y Cíclope estarán presentes, y Cíclope será el líder básico del equipo, y Lobezno también estará presente, naturalmente, ya que es el miembro más popular. Es un personaje único y muy interesante. El profesor Xavier también tiene que estar en la serie porque es el fundador/figura paterna del grupo, y sigue siendo su mentor.

Jean Grey y Gambito completan el reparto básico de la serie, con Bishop y la Bestia en el papel de

Profesor Xavier Tormenta Gambi Pícara

MUTANTES TELEVISIVOS

Trece nuevas aventuras de la Patrulla-X en dibujos animados.

Los X-Men han salvado al mundo en incontables ocasiones de amenazas tan terribles como los Centinelas y Magneto, pero han sido ignorados por un público receloso. Esa ignorancia se ha extendido incluso a los dibujos animados, un campo en el que ese superequipo líder de ventas y cargado de angustias ha sido desdeñado en favor de «estrellas» como Spider-Woman o Herbie el robot.

Cierto, protagonizaron un piloto que no se vendió –y el Hombre de Hielo, miembro fundador del grupo, desempeñó un nada lucido papel como segundón en *Spider-Man and His Amazing Friends*–, pero nuestros héroes han necesitado mucho tiempo para estar presentes en las pantallas de televisión.

Winston Richard –supervisor y productor ejecutivo al que la Fox ha encargado producir 13 episodios de la nueva serie de los X-Men–, es un hombre afable y seguro de sí mismo. Estamos en su espacioso despacho de Saban Entertainment, en Burbank, California, y el tema a comentar es la Escuela para Jóvenes Dotados del profesor Xavier.

–Las relaciones interpersonales son lo que hacen único a este equipo de mutantes. Están en continua lucha consigo mismos y son inadaptados y rebeldes por naturaleza, lo que crea un elemento de discriminación. El tema básico de la serie es el intento de encontrar una forma de vivir en paz cuando perteneces a una minoría, algo que la gente corriente considera una rareza. Estamos dispuestos a tratar toda clase de problemas sociales o personales –declara Richard–. No sé si llegaremos a tratar temas como el de los «vientres de alquiler», pero puedo asegurar que tratamos problemas reales. Quizá utilicemos al Nido [la raza de monstruos al estilo alien que ha aparecido en el cómic], pero no durante los primeros trece episodios.

»Esta serie trata de algo más que de los superpoderes. Hay problemas personales y relaciones que la convierten en algo único y original.

También hay otra diferencia importante que la distingue de las demás series de dibujos animados protagonizadas por superhéroes.

–No son superhéroes –aclara Richard–. ¡Eso es una blasfemia! Tanto la cadena como Marvel quieren hacer algo que sea fiel al cómic, y su idea siempre ha sido la de que *X-Men* es un cómic donde lo más importante son las personalidades.

Richard ha intentado crear una serie que sea fiel a sus raíces en el cómic.

–Stan Lee ha participado en el proyecto desde el comienzo, y segui-

Por PAT JANKIEWICZ

Lobezno

Júbilo

Cíclope

La Bestia (derecha) y Morph, el nuevo recluta, dispuestos a respaldar a Lobezno

mos contando con su aportación creativa a cada día que pasa. Toda la gente de Nueva York de la Marvel también nos ha ayudado mucho, especialmente Bob Harras, el coordinador editorial encargado de los cómics mutantes. Sus aportaciones nos han sido de mucha ayuda. Estamos creando historias originales, desde luego, pero todas conservan el espíritu del cómic.

–El reparto de la serie incluye a todos los personajes básicos –dice Richard con orgullo–. Hemos decidido usar a Júbilo aunque se incorporó al equipo hace muy poco tiempo porque es muy joven. Empezar contando su historia y presentarla permitirá que los telespectadores se sientan cerca de ella y conozcan al grupo a través de sus ojos.

»Tormenta, Pícara y Cíclope estarán presentes, y Cíclope será el líder básico del equipo, y Lobezno también estará presente, naturalmente, ya que es el miembro más popular. Es un personaje único y muy interesante. El profesor Xavier también tiene que estar en la serie porque es el fundador/figura paterna del grupo, y sigue siendo su mentor.

Jean Grey y Gambito completan el reparto básico de la serie, con Bishop y la Bestia en el papel de

Profesor Xavier

Tormenta

Gambi

Pícara

reservas. Cable, el líder de la X-Force, también jugará un papel secundario.

–La Bestia es un personaje interesante. Cuando le miran la gente sólo ve una enorme bestia peluda, pero tiene una inteligencia increíble y habla como un catedrático a pesar de que sólo tiene veintipocos años. Coloso también jugará un papel muy importante en la serie. No aparecerá con tanta frecuencia como los demás, pero puedo asegurar que estará allí.

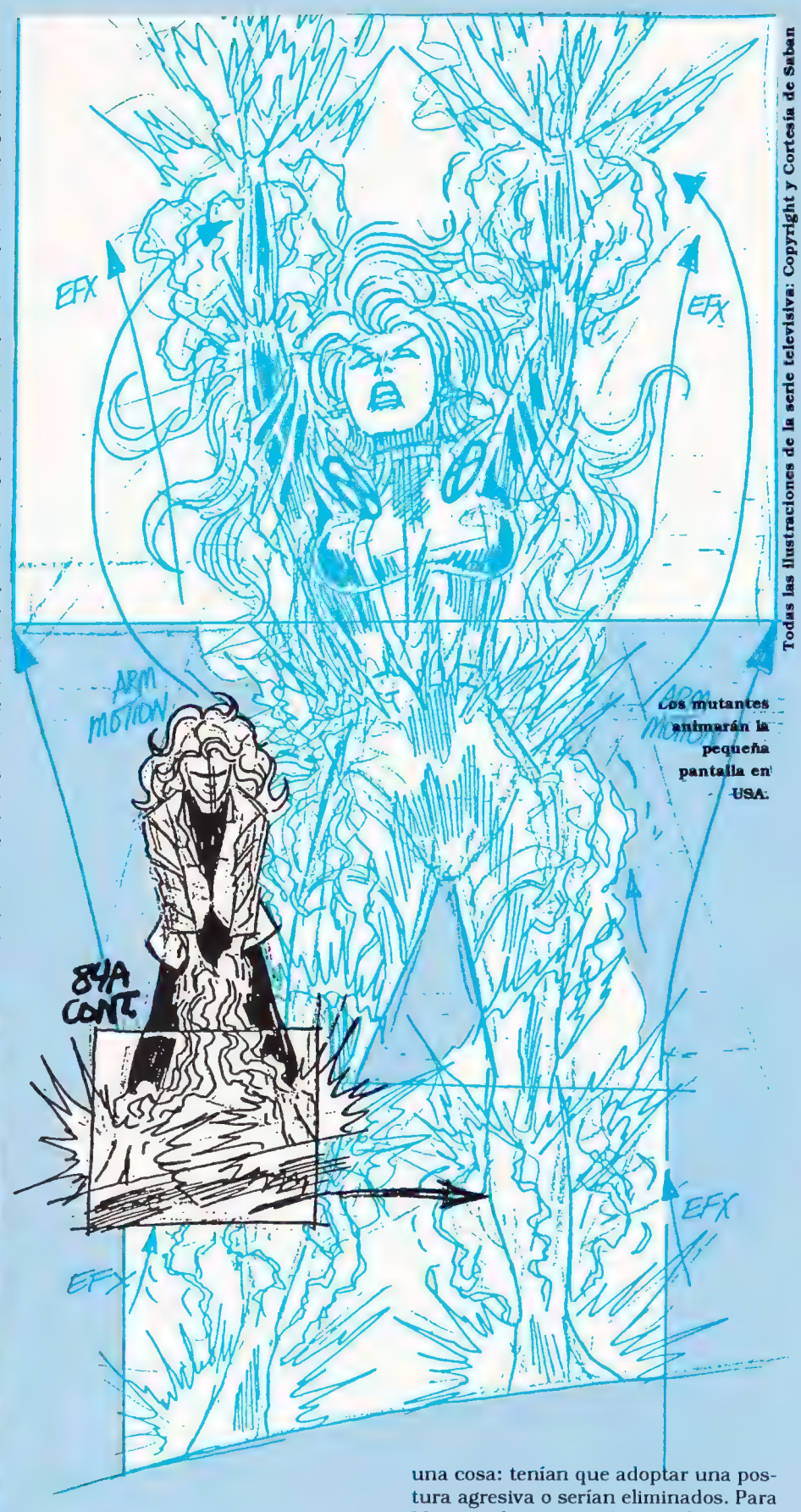
Pero no cabe duda de que las ausencias molestarán a los fans.

–El Hombre de Hielo y Rondador Nocturno [así como Kitty Pride] no aparecerán en la serie –admite Richard–. Por el momento no hay planes para rodar nuevos episodios, pero si continuamos con la serie incorporaremos más personajes. El número de personajes no puede aumentar mucho –advierte–. Tratar de usarlos a todos sería como hacer *Lo que el viento se llevó* en dibujos animados.

»Hemos acabado decidiéndonos por un núcleo básico de 10 personajes, y ocho de ellos aparecerán en prácticamente todos los episodios, pero su importancia fluctuará de uno a otro. Habrá historias centradas en Lobezno, e incluso haremos alguna referencia al triángulo amoroso que existió entre él, el Cíclope y Jean Grey. Intentaremos tratar el máximo número de temas posible y, al mismo tiempo, trataremos de conseguir un producto final digerible para el público televisivo.

»También tenemos un numeroso reparto de mutantes malvados –declara Richard–. No es que sean malos en el típico sentido blanco-y-negro, claro.

Cuando era niño Winston Richard, supervisor y productor ejecutivo de la serie, ya opinaba que los X-Men eran «fascinantes».

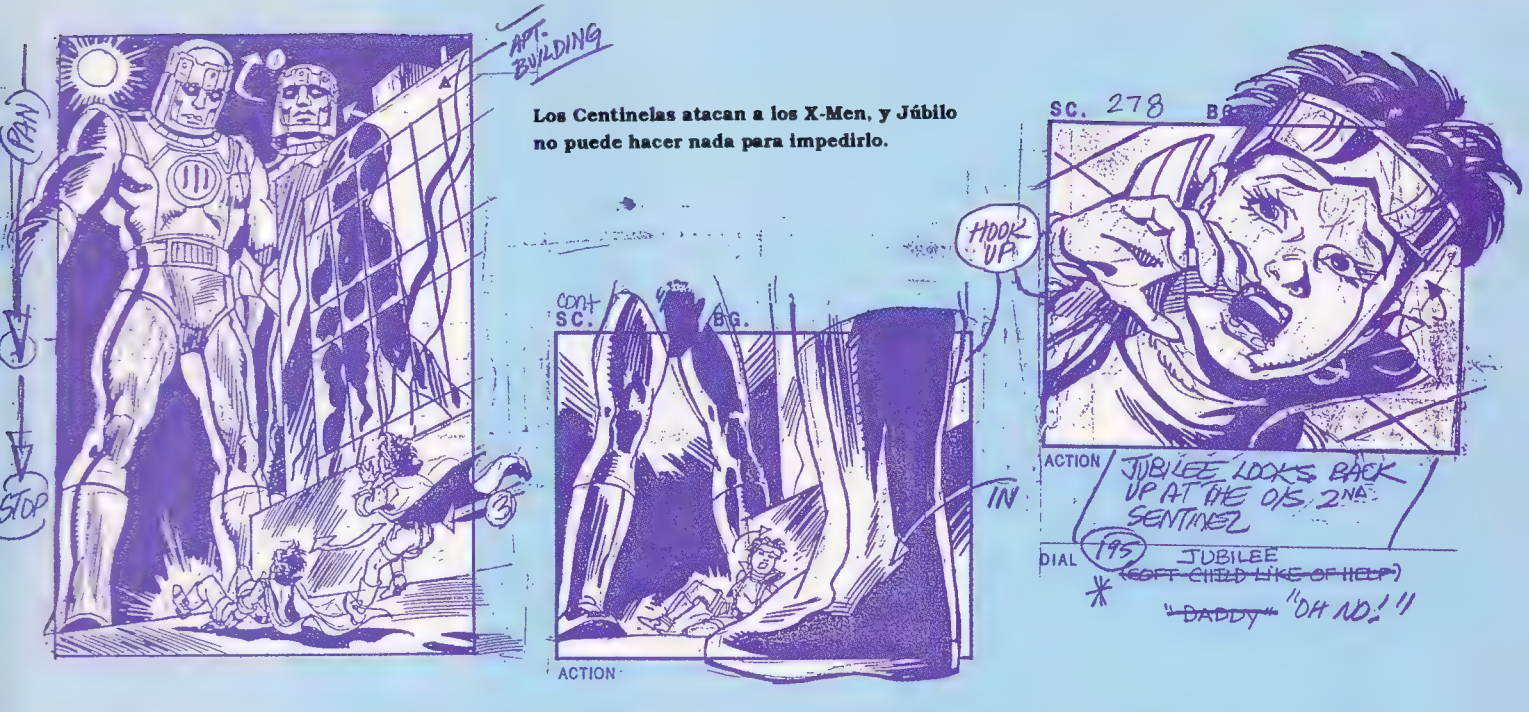


Los mutantes animarán la pequeña pantalla en USA.

Todas las ilustraciones de la serie televisiva: Copyright y Cortesía de Saban

Actúan impulsados por lo que ellos creen son motivos justos y, en el fondo, son mutantes que han tomado por el camino equivocado. Magneto había sido amigo del Profesor X y siempre creyó que los mutantes sólo podían hacer una cosa: tenían que adoptar una postura agresiva o serían eliminados. Para Magneto la cosa está muy clara, y se reduce a matar o a que te maten. Cree que está haciendo lo mejor para los mutantes, y le duele mucho que los X-Men no compartan su fervor antihumano.

Otros enemigos que está previsto



Los Centinelas atacan a los X-Men, y Júbilo no puede hacer nada para impedirlo.

aparezcan en la serie son Dientes de Sable, Juggernaut, Arcángel y los Centinelas, los eternos adversarios androides del grupo.

–Habrá bastante humor, pero nunca hasta el punto de hacer comedia pura –explica Richard–. Pyro y Blob resultan divertidos: son como una especie de pareja Abbott y Costello en mutante. También abordamos temas muy serios. Júbilo vive en un refugio juvenil, descubre que es una mutante y oye cómo sus padres discuten el hecho de que han decidido inscribirla como mutante en el registro gubernamental porque creen que es lo que más le conviene.

Es la segunda ocasión en que los mutantes de Marvel disponen de una serie de dibujos animados. ¿Cuál cree Richard que fue la razón de que el piloto anterior fracasara?

–Bueno, la verdad es que ese piloto se concibió guiándose por razones extratelevisivas –revela Richard–. La meta básica era vender juguetes y exhibir un reparto lo más numeroso posible ante quienes pudieran estar interesados en adquirir licencias. El piloto intentó servir a demasiados amos a la vez, y el resultado final fue que no era ni carne ni pescado. No era un vehículo creado única y exclusivamente con el fin de entretener a los telespectadores.

»Si intentas hacer demasiadas cosas a la vez dentro de los estrechos límites de un piloto televisivo, te enfrentas a muchas dificultades, y creo que ésa es la razón de que fuese un fracaso.

Lo que hace tan únicos a los X-Men es su entorno.

–Tenemos a Bishop, que viene del futuro, y pensamos aprovechar al máximo el hecho de que se sienta como un pez fuera del agua –cuenta Richard–. Hemos decidido que en la primera tanda de historias los X-Men no irán al espacio exterior, pero iremos explorando esas posibilidades a medida que vaya evolucionando la serie. Hay muchos temas que tratar en la Tierra, y no hace falta que vayamos a ningún otro sitio. Siempre he opinado que los artilugios raros y los extraterrestres van en detrimento del desarrollo de los personajes.

Muchos fans se preguntarán qué alteraciones sufrirá un personaje tan violento como Lobezno.

–Sigue siendo un tipo peligroso con garras capaces de partirte en dos –explica Richard–, pero no las utiliza para matar a la gente. Ha conservado su naturaleza violenta y notablemente física. Por ejemplo, cuando se enfada con el Cíclope va corriendo hasta su coche, saca las garras, arranca el techo y le dice a Jean Grey «Dile al Cíclope que le he regalado un descapotable».

»Tiene bastantes problemas con el resto del equipo y prefiere la soledad, pero también es un personaje con muchas dimensiones. Si te ha aceptado y has demostrado ser un digno miembro del equipo te protegerá, y se pone de parte de Júbilo incluso en los primeros episodios cuando acaba de ser aceptada como miembro del grupo.

La idea original era ser lo más fieles posible al cómic, pero...

–¡No podíamos permitirnos el lujo de usar "bocadillos de cómic"! –admite Richard–. En una escena de acción de un cómic puede haber "bocadillos" con más de 60 palabras dentro, pero nosotros estamos limitados a los diálogos y la acción.

»Cada vez que surge el problema de la vida y la muerte hay una acalorada discusión –confiesa Richard–. En el cómic no paran de enfrentarse a situaciones tipo "a vida o muerte", y hemos intentando enfocar las historias de tal forma que se obviara ese problema. Habrá personajes que serán eliminados –admite–, pero cuando haya un fallecimiento no se verá en gran primer plano, sino que ocurrirá fuera del encuadre. Somos responsables ante nuestro público, y tenemos que crear nuestras propias reglas. Siempre se puede decir que los padres pueden apagar el televisor o cambiar de canal y que no deberíamos autocensurarnos, pero no estoy de acuerdo con quienes dicen esas cosas. Tengo hijos, y creo que quienes trabajan en la televisión son responsables de lo que se ve en la pequeña pantalla. Creemos que los personajes deben pasar por ciertas crisis. La vida y la muerte existen, cierto, pero no vamos a ofrecerlas de una manera grotesca o exagerada. Hemos intentado mantener un cierto equilibrio.

Las secuencias de acción también serán manejadas con cautela.

–Es uno de nuestros grandes problemas –explica Richard–. El organismo de autorregulación televisiva comprende que el equipo creativo siempre intentará ir un poco más lejos, y ha respondido de una forma muy prudente y juiciosa al material ofrecido, especialmente al violento. Que Lobezno luzca esas armas en las manos no es ningún problema para ellos porque se las implantaron quirúrgicamente: no fue algo que él pidiera, ¿comprende? Hemos intentando hacerle adquirir una cierta conciencia de cómo ha de usarlas: no hace falta que mate a nadie, y no tiene por qué irlas agitando delante de la cara de la gente.

La conducta algo salvaje del mutante también ha sido frenada en otros aspectos aparte del uso de las garras.

–Cualquiera que haya leído el cómic sabe que Lobezno va en moto –explica Richard–, ¡pero nunca se pone el casco! No podemos llevarle de un lado a otro desafiando el sentido común y la ley. Los creativos del cómic se molestaron un poco porque cogimos a su persona-

Todos los personajes de *X-Men*: Marca registrada y Copyright 1992 Marvel Entertainment Cómic Group, Inc.

«Lobezno es uno de mis favoritos: es un duro solitario con un corazón de oro», dice Richard.

je, le pusimos un casco y le dimos un aspecto algo distinto, claro...

»Llegamos a discutir la posibilidad de convertir su máscara en un casco, y el compromiso al que acabamos llegando fue el de diseñar un jeep francamente impresionante para que fuese de un lado a otro..., con el cinturón de seguridad puesto. Ah, y tampoco fumará puros..., ¡ni tan siquiera fumará cigarrillos! –añade Richard, y se ríe–. Cuando aparece Dientes de Sable, Lobezno tiene que enfrentarse a un amigo que se ha convertido en una amenaza. Tuvo una seria discusión con él y ahora son enemigos. También habrá otro conflicto grave cuando Magneto vuelva a aparecer y el profesor X quiera emprender una acción declarada contra él. Lobezno quiere acabar con Dientes de Sable, pero el profesor X le recuerda que él también había sido como Dientes de Sable, y que ellos le ayudaron y le dieron una oportunidad. "Bueno –replica Lobezno–, entonces, ¿por qué quieres liquidar a Magneto?"

Una gran parte del encanto de los mutantes está en el precio que cada uno de ellos ha debido pagar a cambio de sus poderes o dones, y Richard afirma que se les permitirá conservar sus peculiaridades.

–Por ejemplo, en el caso de Pícara hay un terrible dilema basado en el hecho de que no puede permitirse ningún tipo de contacto físico real. Es algo muy evidente: lo hemos dejado lo más claro posible, y acaba convirtiéndose en algo que no se le permite olvidar nunca. Hay un episodio en el que Pícara intenta ayudar a Lobezno y absorbe su poder, lo que crea un auténtico problema. Todas sus características han sido explotadas, exploradas y establecidas.

»La serie describe la relación que esas personas con poderes mantienen con sus familias y con la sociedad, y puedo asegurar que el tema no tiene nada de sencillo o sobado. Nuestro mayor desafío ha sido el cómo transmitir toda esa historia de fondo en sólo 20 minutos, pero creo que lo hemos conseguido.

»También hablaremos de sus pasados, especialmente en el caso de Pícara, Gambito y Lobezno. Gambito era un ladronzuelo de poca monta, un tipo que siempre estaba metido en líos de faldas y de juego –observa Richard–. Sus armas siguen siendo las cartas, y sigue siendo todo lo mujeriego que se puede ser en una serie de dibujos animados.

»El profesor X se encargará de revelar el pasado de Magneto, y al hacerlo nos cuenta la historia de lo que ocurrió cuando surgieron los mutantes. El era uno de ellos, y explicará cómo fueron descubiertos por primera vez.

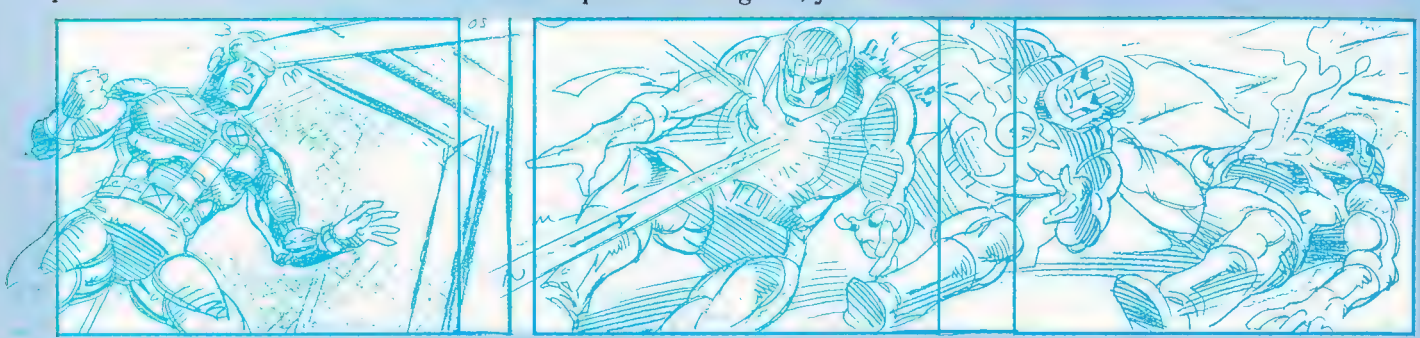
Cuando se le pregunta cuál es su mutante favorito, Richard se decide por uno que muy pocos fans del cómic habrían escogido.

–Odio decirlo porque «desaparece» –no contamos si muere o no–, pero es Morph, un personaje que tiene cierto parecido con el Cambiante [un personaje que adoptó la identidad del profesor Xavier y pereció en el número 49 USA de *X-Men*] y posee el poder de convertirse en quien quiera. También hemos utilizado a Mística, un personaje femenino que posee el mismo poder.

El Lobezno y el Cíclope de los dibujos animados siguen sin llevarse bien.

Hemos dejado abierta la posibilidad de que Morph vuelva a aparecer porque eso también ocurre en el cómic: personajes que no cabía duda estaban muertos han vuelto a aparecer de repente, ¿no?

»Se podrían escribir montones de historias sobre cualquiera de los miembros del equipo –dice Richard con admiración–. Lobezno es uno de mis favoritos, el solitario/tipo duro con un corazón de oro, y la Bestia es un tipo muy inteligente y sofisticado; y tampoco hay que olvidar que contamos con tres personajes femeninos muy sólidos.



Richard ha tomado medidas para asegurar que no haya ningún exceso de violencia que pueda causar problemas al Cíclope y los X-Men

EL GUARDIAN DEL JOKER

Por BOB MILLER

Si se trata de matar con una carcajada nadie es capaz de superar al Joker, pero... ¿Quién le escribe los chistes? En Batman: The Animated Series *esa persona es Paul Dini.*

Dini lleva más de una década escribiendo guiones para los dibujos animados televisivos, ha sido supervisor de argumentos en The Ewoks/Droids Adventure Hour, *la versión de* Beany & Cecil *de John Kricfalusi y* Tiny Toon Adventures, *una serie por la que ganó dos premios Emmy.*

Y en Batman, *Dini es el encargado de supervisar los argumentos junto con Alan Burnett, Michael Reaves y Martin Pasko. Ha escrito diez guiones –el Joker ha estado presente en casi todos ellos–, más unos cuantos episodios en colaboración con otros guionistas. Sus guiones en solitario incluyen «Heart of Ice» (un episodio muy bien recibido que giraba alrededor de Mr. Freeze), «Joker's Favor», «Joker's Wild», «Zatanna», «Mad As a Hatter», «The Laughing Fish», «The Man Who Killed Batman», «Harley & Ivy» y «Almost Got 'Im».*

En lo que respecta a la imagen real, Dini ha escrito los guiones de dos episodios de Monsters y Double Dragon, *un largometraje de acción y aventuras a producir por Imperial Entertainment.*

COMICS SCENE: –¿Cuál cree que es la razón de que el *Batman* de dibujos animados haya tenido tanto éxito?

PAUL DINI: –Que ofrece el mundo más elegantemente tenebroso visto hasta ahora en la televisión. Aunque nadie escuchara los diálogos, la gente seguiría la serie porque tiene un aspecto visual soberbio. Nadie es capaz de ver la versión de Gotham City creada por Eric Radomski y Bruce Timm sin enamorarse de ella.

CS: –¿Qué sistema han utilizado los guionistas para trasladar a Batman de los cómics a los dibujos animados?

DINI: –Hablando desde el punto de vista de un guionista, queríamos trasponer elementos clásicos de las historias de Batman a los dibujos animados. En algunos casos [seis] adaptamos historias que ya existían antes, y que ya eran clásicos del personaje, como las de Ra's al Ghul, que fueron adaptadas por Denny O'Neil (quien creó a ese personaje) y Len Wein.

»Bruce Timm y yo adaptamos dos historias, "The Laughing Fish" y "The Joker's Five-Way Revenge", convirtiéndolas en una sola. Esas historias habían sido escritas por O'Neil y Steve Englehart, y lo que hicimos fue escoger algunos de los elementos más dramáticos y combinarlos para crear una sola historia. Len Wein adaptó una historia suya titulada "Moon of the Wolf" en la que Batman tenía que enfrentarse a un licántropo creado mediante la química.

»Procuramos concentrarnos en cierto tipo de atmósfera de las primeras historias de Batman que nos gustaba mucho, aquellas en las que Batman era un vengador temible, una especie de criatura de la noche. En sus primeras apariciones no sabemos gran

Paul Dini es el responsable de que el Príncipe Payaso del Crimen cree problemas al Batman de animación.

cosa sobre Batman. No habla demasiado. Ayuda a las personas en apuros, pero recuerda a una fuerza de la naturaleza que aparece de repente para enderezar un entuerto y se desvanece después.

»No utilizamos al Batman que no para de hablar explicando cada paso que va a dar o que suelta diálogos interminables durante las peleas porque creíamos que eso debilitaba al personaje. Cuando Batman se mete en una pelea, se limita a dar golpes.

CS: –Lo que no es muy normal en los dibujos animados de la televisión, ¿no?

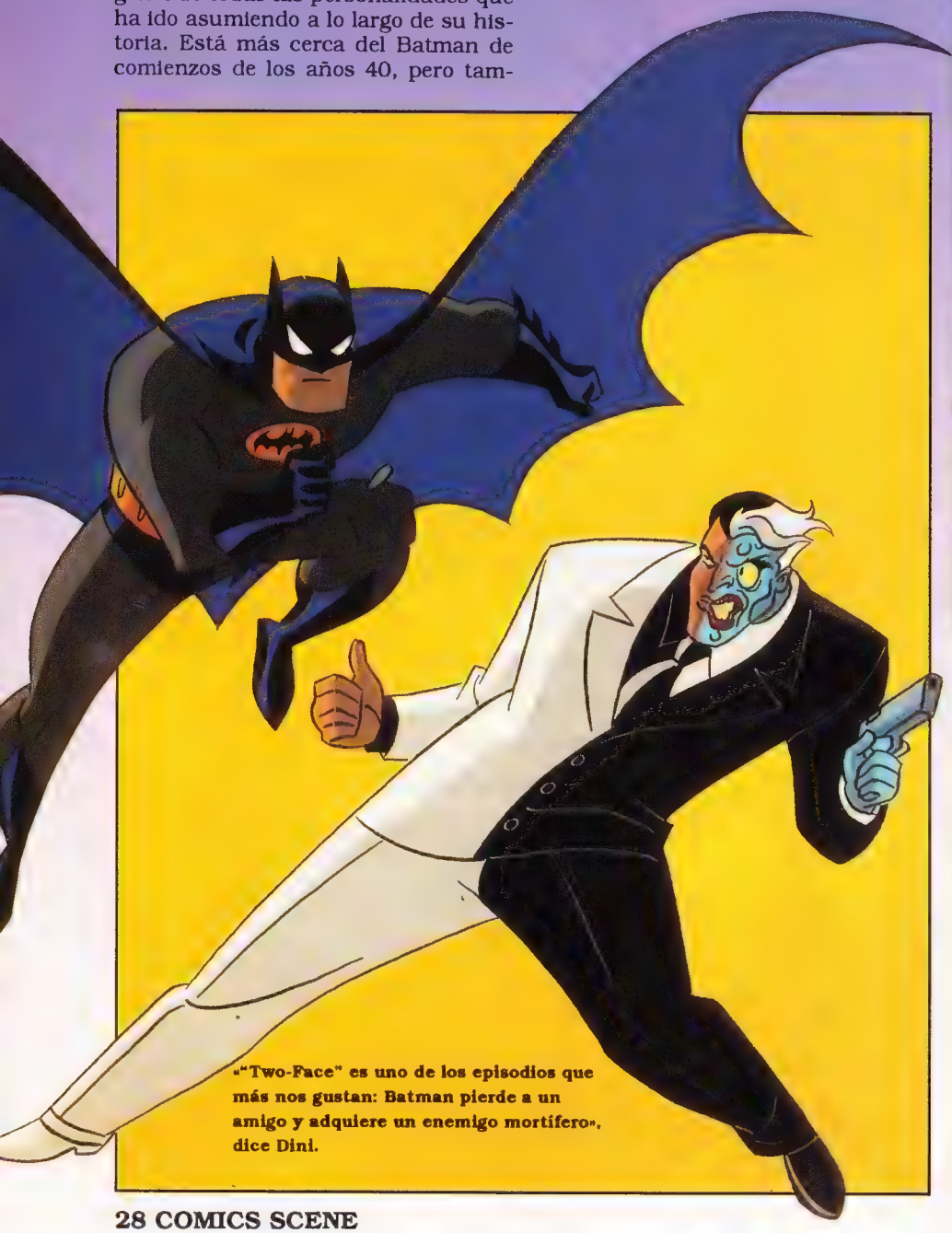
DINI: –Los cómics de Batman nos ofrecían un trampolín maravilloso del que podíamos partir cuando empezamos a desarrollar la serie. Queríamos presentar una visión clásica de Batman, algo así como un Batman arquetípico.

»En la serie, Batman es una amalgama de todas las personalidades que ha ido asumiendo a lo largo de su historia. Está más cerca del Batman de comienzos de los años 40, pero también tiene mucho de la versión "Dark Night".

»Vive bajo la sombra de la muerte de sus padres. Algo que quizá nunca podamos tratar en la serie es cómo Bruce Wayne se convirtió en Batman como catarsis que le permitió enfrentarse a la muerte de sus padres.

CS: –¿Qué enfoque utilizaron cuando llegó el momento de adaptar a los villanos del cómic?

DINI: –En algunos casos reinventamos los personajes. El Sombrerero Loco, Dos Caras, Hiedra Venenosa... Siguen siendo lo bastante parecidos a como eran en el cómic para que resulten reconocibles, pero dimos forma a los orígenes de manera que encajasen un poco mejor con las necesidades de nuestra serie. En el caso de Dos Caras, el Sombrerero Loco y Mr. Freeze les inyectamos una buena dosis de patetismo para hacerles más humanos y creíbles.



«"Two-Face" es uno de los episodios que más nos gustan: Batman pierde a un amigo y adquiere un enemigo mortífero», dice Dini.

»En la serie televisiva de los 60, los villanos eran utilizados básicamente para hacer reír. Cada uno tenía sus manías y peculiaridades, y fueron interpretados por algunos grandes actores; pero en nuestra serie quisimos ir más allá de los trajes raros porque deseábamos averiguar qué era lo que hacía realmente temible al Sombrerero Loco o cuál era la razón de que Hiedra Venenosa fuese una asesina..., queríamos averiguar qué les impulsaba a hacer esas cosas. Descubrimos cosas increíbles sobre esos personajes, y son una parte del mundo de Batman tan importante como Robin, Alfred o el Comisario Gordon.

CS: –El Joker aparece en casi todos los guiones que ha escrito. ¿Qué es lo que le atrae tanto de él?

DINI: –Bueno, da la casualidad de que es un personaje que me gusta mu-

Todos los personajes e ilustraciones de *Batman* en dibujos animados: Marca registrada y Copyright 1992 DC Comics Inc./Cortesía de Warner Bros. Televisión

cho. Tiene una faceta perversa y sádica, pero eso queda equilibrado por el hecho de que sea un payaso tan gracioso. Es alguien que podría ser tu mejor amigo, ya sabe... *[adopta un tono de voz entre meloso y engolado]* "Ooooh, me alegra tanto volver a verte. Oooooh, mira, tengo un globo y te lo voy a regalar. ¿Qué tal estás?" Cuenta chistes y parece tu mejor amigo, y en cuanto le das la espalda te empuja a un pozo lleno de hienas que te hacen pedazos...

»Una de nuestras nuevas creaciones es Harley Quinn, la secuaz del Joker. Quinn le ayuda entusiásticamente en todo lo que hace y cuida de él mientras el Joker planea qué nueva jugarreta le gastará a Batman. Le adora y le encantaría que algún día abandonara el crimen para vivir con ella, pero el Joker apenas se da cuenta de que está allí.

»Creé a Quinn porque... Bien, para ser exactos, había un episodio en el que el Joker necesitaba a una cómplice. Necesitaba que una chica guapa entrara vestida de corista en una habitación con un pastel, lo dejara allí y se fuese ["Joker's Favor"], y pensamos que en las series televisivas casi todos los malos tienen una chica guapa al lado; y al final decidimos convertirla en algo más que eso.

»Durante las sesiones de grabación, los actores acaban metiéndose en la piel de sus personajes. Mark Hamill presta su voz al Joker y Arleen Sorkin a Harley Quinn. Cuando interpreta al Joker, Mark no se sienta para grabar sus diálogos: se queda de pie e interpreta al personaje con todo su cuerpo, lo cual es algo que no había visto hacer nunca... Mueve los brazos, gruñe, sonríe, se pone realmente frenético..., ¡y es el Joker! Y Arleen está en su cabina al lado de la de él y de vez en cuando levanta la cabeza, le mira y murmura "Wow", pero el resultado final siempre es soberbio. Es una especie de espectáculo de marionetas pervertido...

»El Joker cree que Batman sólo existe para proporcionarle nuevos desafíos –observa Dini–, y espera cada duelo con impaciencia.»

»Cuando estábamos empezando a tantear el terreno con los primeros guiones, el Joker tenía un grupo de esbirros y siempre se mostraba muy hiperactivo y muy gracioso, pero en algunos episodios resultaba un poco infantil, cosa que no nos gustaba nada. Descubrimos que introducir a Harley servía para que el Joker adquiriese más talla. Harley podía hacer tonterías y desvivirse por complacerle, y el Joker podía ser un poco más relajado, más

El guionista Paul Dini afirma que *Batman: The Animated Series* ofrece «el mundo más elegantemente tenebroso que se ha visto hasta ahora en la televisión».

maligno, más psicópata..., en fin, más demoniaco.

»A medida que fuimos trabajando con el Joker, vimos emerger su faceta sádica. Batman sabe que su imagen puede atemorizar a los criminales, y en nuestra serie el Joker se da cuenta de que su imagen atemoriza a las personas honradas. La amenaza de lo que el Joker puede hacerte es peor que el verle sacar una pistola para pegarte un tiro. La gente le tiene pánico al Joker, y él lo sabe..., y lo explota al máximo, naturalmente.

CS: –La relación entre el Joker y Batman siempre resulta muy interesante.

DINI: –El Joker considera a Batman como a un igual. Batman es suyo, y el Joker está auténticamente convencido de que Batman sólo existe para proporcionarle nuevos desafíos, y espera cada duelo con impaciencia.

»De hecho en "The Man Who Killed Batman" hay una pelea, Batman cae al vacío y muere..., y la persona que le ha matado es un delincuente de tres al cuarto, un don nadie. Cuando el Joker se entera se pone furioso. Es la ironía definitiva. Alguien ha matado a Batman y no ha sido él, y ni tan siquiera han sido el Pingüino o Dos Caras, sino un tipo insignificante..., y durante un tiempo el Joker se queda tristísimo. Echa de menos a Batman, y le llora..., y luego decide que la única forma de dejar de estar triste es matar al tipo que mató a Batman, lo cual es la guinda final al pastel del chiste.

Batman convirtió al Joker en lo que es actualmente, y a su manera siniestra y perversa el Joker siempre ha estado intentando agradecérselo.

CS: –¿Recuerda algo en particular del episodio de Mr. Freeze?

DINI: –Bueno, escribí "Heart of Ice" empezando con una imagen muy clara, la de un hombre sentado en una habitación refrigerada que lloraba y cuyas lágrimas se convertían en nieve... ¿Qué podía hacerle llorar?

»Básicamente es la historia de un hombre bueno que sufre un accidente que le destroza, y le transforma en una criatura patética que no puede vivir en ningún sitio donde la temperatura esté por encima de los cero grados. Perdió a una persona muy querida en el accidente, y ahora quiere vengarse: en realidad su historia es la de una venganza. Podría decirse que ha vuelto de la tumba para saldar la cuenta pendiente que tiene con el hombre que destrozó su vida [el magnate Ferris Boyle, interpretado también por Mark Hamill]. Eso coloca a Batman en una situación muy interesante: siente cierta simpatía hacia Mr. Freeze, pero no puede permitir que cometa un asesinato, así que se enfrenta a él y aunque te das cuenta de que tiene que impedir que ese tipo liquide a un montón de gente comprende su dolor.

»Lamento que sólo utilizáramos a Mr. Freeze en un episodio, y ahora que ya llevamos 65 siento que no haya vuelto a aparecer. Alan Burnett, uno de nuestros productores, no paraba de preguntarme por qué no hacíamos otro episodio en el que apareciese. Entonces yo me sentaba a escribir un guión con Mr. Freeze y, sin saber por qué, siempre acababa pensando "Bueno, el Joker es más divertido, así que voy a escribir otro episodio del Joker". Supongo que hasta cierto punto la razón está en que no quería escribir otra historia en que apareciese Mr. Freeze: me parecía que aquel episodio era tan triste y que el final resultaba tan emotivo que no quería volverlo a utilizar. Probablemente acabaré escribiendo otra historia con él, pero tiene que estar muy relacionada con las emociones porque ésa es la gran paradoja del personaje: es alguien que afirma que ya no tiene emociones, pero por otra parte sufre un dolor muy profundo y terriblemente intenso.

El guionista dando vueltas al nuevo plan con que el Joker piensa torturar a Batman.

Foto: Cortesía de Paul Dini

Por DREW BITTNER

Conan, el héroe salvaje de Robert E. Howard llega a los dibujos animados.

EL BARBARO ANIMADO

La creación más famosa de Robert E. Howard, ese bárbaro indomable llamado Conan, no será tan salvaje este otoño. Cuando Sunbow Productions ofrezca *Conan the Adventurer* al espectador televisivo veremos a un bárbaro más.... eh.... calmado. Utilizar un personaje conocido por su a menudo muy explícita violencia en un programa infantil es algo delicado. Con este nuevo proyecto Sunbow –en cuyo historial figuran programas como *G.I. Joe*, *Transformers*, *My Little Pony* y *Bucky O'Hare*–, entra en el género de la fantasía heroica, y ha conseguido sorprender incluso a las personas que lucharon por convertirlo en realidad.

–Hemos usado un enfoque distinto al empleado en las películas y los comics –dice Carole Weitzman, vicepresidenta de producción de Sunbow–. Nuestro Conan no tiene la misma edad: tiene 19 años y un poco más de sentido del humor, y no es el bárbaro ceñudo que se ha visto hasta ahora. No es que sea Conan el Comediante, claro, pero es más ingenuo: ha visto menos mundo y aún no está tan endurecido. Christy Marx, la supervisora de argumentos, aceptó encantada la oportunidad de trabajar en esta nueva serie.

–Sunbow me dijo que iban a poner en marcha un proyecto titulado *Conan el Aventurero* y lo primero que pensé fue que estaban locos, pero enseguida comprendí que encontraríamos una forma de convertirlo en realidad. Pasamos horas y más horas discutiendo cómo podíamos tomar a un personaje famoso porque era un bárbaro y adaptarlo a un programa infantil –revela Weitzman–. Nuestra empresa no se limita a adquirir la licencia para trabajar con personajes o conceptos y lanzarlos al foso televisivo: no podemos hacer eso. Contamos con directores creativos y asesores que establecen el «tono» de cada programa. Lo único que sabía del personaje era lo que había visto en las películas, pero tenemos a gente tan de primera categoría como Christy Marx, quien sí estaba familiarizada con Conan, y ellos se encargaron de adaptar el concepto y hacer que funcionara.

Marx ayudó a pilotar las muchas etapas de esta adaptación que empezó con un regreso a los orígenes: Marx compró todo lo que Robert E. Howard había escrito sobre su héroe bárbaro.

–Sólo leí lo escrito por Howard o aquellos relatos en los que su apellido iba delante de los otros apellidos que pudiese haber –explica Marx–. Howard fue mi inspiración, y la única fuente auténtica de datos que consulté. Después empecé a eliminar todo lo que no se puede hacer en una serie de dibujos animados, y descubrí que había acabado obteniendo un bárbaro corpulento y duro que bebía muchísimo y que no podía luchar, beber o soltar tacos. No puede robar nada a menos que sea por una buena causa.... ¡y para colmo posee una espada enorme que no puede utilizar! Bueno, no puede utilizarla contra nada humano o que tenga un aspecto remotamente humano, pero logramos resolver ese problema haciendo que los enemigos queden envueltos en una aureola y se desvanezcan con un *puf*.... magia en vez de sangre y degüellos. Al igual que ocurría en

Conan y sus nuevos amigos «se divierten y viven aventuras».

los relatos de Howard, el joven aventurero une sus fuerzas a las de varios aliados heroicos entre los que destaca Zula, un guerrero negro con el que Conan huye de la esclavitud y que se convierte en el gran amigo de Conan. Needle, un fénix muy parlanchín, también ayuda al joven cimeriano, y el marinero Snagg, el arquero Falkenar, el hechicero Greywolf y la hermosa Jasmine, completan el círculo de amistades de Conan. Y Conan necesitará toda la ayuda que sus amigos puedan prestarle cuando se enfrente a enemigos como Wrath-Amon (una variación sobre Toth-Amon), Skulkur –su sirviente zombi–, el demoníaco Windfang, la hechicera Mesmira, los monstruosos reptiles llamados dregs y Gorah, el malvado primo de Zula.

–Al principio quería que Conan fuese un solitario, al igual que en los relatos –dice Marx–. Por desgracia eso no funciona muy bien cuando estás obligada a crear una gama de juguetes y ofrecer cierta interacción entre los personajes. Hasbro [la firma que posee los derechos sobre la gama de juguetes] quería un mínimo de tres o cuatro personajes distintos, como Zula.... resulta extraño que escogieran ese nombre, ya que la última Zula que se ha visto estaba interpretada por Grace Jones [en *Conan, the Destroyer (Conan el destructor)*], pero ésa fue su decisión. Zula sería su compañera constante, supongo que por influencia de películas como *Lethal Weapon (Arma letal)*. »También querían un vikingo [Snagg] y a Falkenar, y la idea de tener un hechicero bueno [Greywolf] les gustaba bastante. Yo estaba decidida a que hubiera por lo menos un personaje femenino sólido, y podría haber utilizado a Valeria, ya que no estaba excluida de la licencia como sí lo estaba Red Sonja, pero estábamos creando toda una nueva hornada de personajes, y acabé inventando a Jasmine. »Creé a Needle [el pequeño fénix] para utilizarlo cuando Conan estuviera solo,

Pero el bárbaro también se enfrenta a unos cuantos enemigos que aspiran a ser temibles.

pero todo el mundo se enamoró de él. Tomé prestado el motivo del fénix de Howard, quien hizo que Conan se encontrara con un fénix en una etapa muy posterior de su vida, y me limité a adelantar el encuentro al comienzo de su historia en vez de dejarlo hacia el final. El resultado final fue que Conan acabó contando con una auténtica pandilla de amigos y aliados, pero no hay que esperar verlos aparecer a todos en cada episodio.

–Desde el punto de vista de la animación, cuantos menos haya mejor –explica Marx–. Los planes de rodaje se hacen cada vez más cortos y los gastos no pa-

Personajes de arriba, de izq. a dcha.: Falkenar y Stormclaw ,Greywolf, Zula, Un dreg, Skulkur y Wrath-Amon. *Abajo*: Jasmine, Snagg, Windfang y Mesmira.

ran de subir, y eso te obliga a que el grupo se mantenga lo más reducido posible y te exige concentrarte en las relaciones entre personajes. Sea cual sea tu historia debes establecer un límite de tamaño para el grupo: hay que tratarlos a todos y si te olvidas de alguno, ¿por qué incluirlo? Cuando llegó el momento de crear a los villanos, Marx no se limitó a los enemigos tradicionales de Conan.

–Pensaba incluir a Toth-Amon, pero decidieron que no iban a usar ese nombre por lo que ahora tenemos a otro hechicero estigio llamado Wrath-Amon –dice Marx–. En cuanto a los dregs los tomé prestados de otro gran héroe bárbaro de Howard, el Rey Kull: los dregs son unos hombres serpientes que pueden parecer humanos gracias a la magia, y cada vez que Conan utiliza su espada estando cerca de ellos se limitan a desaparecer. »Contamos con la espada de metal estelar para librarnos de los monstruos, pero no mueren. No habrá cabezas cortadas, sólo Conan y sus amigos pasándoselo en grande.

Weitzman corrobora esta opinión.

–Hacemos todo lo posible para con-

Conan y sus nuevos amigos «se divierten y viven aventuras».

Pero el bárbaro también se enfrenta a unos cuantos enemigos que aspiran a ser temibles.

seguir buenos guionistas especializados en temas de acción y aventuras –dice–. Muchas personas han venido a vernos diciendo que querían escribir guiones para la serie, y creo que hemos conseguido atraer y reclutar a mentes creativas de primera categoría. Los guiones no son el único aspecto de la serie al que ha habido que prestar mucha atención. Weitzman afirma que los dibujos y los fondos son muy detallados y que poseen un gran colorido, y en cuanto a la banda sonora no se limitaron a «cogerla de un estante».

–Encargamos la música a Chase Rucker, una firma de Los Angeles. La banda sonora es soberbia y no se parece a nada de lo que se está utilizando actualmente en el campo de la animación –dice Weitzman–. También hemos intentado que la serie tenga un aspecto visual distinto. En *Bucky O'Hare* utilizamos colores muy fuertes, muy «de dibujos animados». Aquí los colores son más ricos y vibrantes, y los fondos tienen más profundidad. Los dibujantes están utilizando más rojos y púrpuras, y esos matices propios de las piedras preciosas le dan un aspecto más clásico. La apariencia visual es soberbia, y creo que su espectacularidad impresionará a los espectadores. El comienzo de la historia no puede ser más clásico, desde luego: Wrath-Amon convierte en estatuas de piedra a la familia de Conan y a toda su aldea, y el joven coge su espada mágica de metal estelar y empieza a buscar una forma de devolverles la vida. A medida que viaja los telespectadores exploran Hiboria junto a él.

Todas las ilustraciones de Conan: Copyright 1992 Sunbow Productions Inc.

Personaje utilizado con licencia de Conan Properties, Inc.
«Conan el explorador» recorrerá el mundo durante por lo menos trece episodios.

–Existe una búsqueda personal subyacente que sirve para unir los distintos episodios –explica Marx–, pero también está el tema básico del bien contra el mal. Luchar con Wrath-Amon es un objetivo más noble y elevado y, realmente, es el más importante de la serie. La búsqueda personal de Conan podría seguir durante años y más años. El hecho de que Conan sea un joven alto y musculoso provisto de una espada hace casi inevitable las comparaciones con otro héroe de los dibujos animados que también maneja la espada, y del que se dice fue bastante influido por el Conan de Howard.

–No, la verdad es que no tiene nada que ver con He-Man –afirma Weitzman–. Hemos hecho todo lo posible para que la serie no se parezca en nada a los Masters del Universo, tanto visualmente como en el aspecto argumental. El único paralelismo existente es el de que Conan sea un joven muy robusto armado con una espada.

Marx también está de acuerdo.

–En *Conan the Adventurer* mostramos al original. He-Man fue creado mediante una síntesis de varios modelos heroicos, pero Conan es el prototipo. El ambiente y los personajes son totalmente distintos. No veo que haya ninguna similitud entre los dos, salvo el de que en una ocasión un guionista quiso utilizar un tigre con dientes de sable y tuve que vetarlo. No creo que nadie pueda confundir nuestra serie con los Masters.

Whilce Portacio y sus nuevos superhéroes

WETWORKS

Le digo a la gente que se imagine al grupo de especialistas que capitaneaba Arnold Schwarzenegger en *Predator (Depredador)* llevando armaduras de metal al estilo *Terminator 2* –dice el guionista y dibujante Whilce Portacio cuando se le pregunta por *Wetworks*, el nuevo título que ha creado para Image.

Esta serie de acción y aventuras que toma su nombre de un término usado en los departamentos de operaciones especiales para referirse a las misiones en las que habrá combates está protagonizada por un equipo paramilitar que trabaja para una organización muy parecida a la CIA llamada «La Compañía». Sus superhabilidades de combate incluyen trajes blindados de metal viviente que son casi indestructibles, pero a partir de ahí las cosas se van volviendo cada vez más extrañas.

–La miniserie sólo se ocupa de sus orígenes –dice Portacio–. Alcanzan lo que técnicamente se considera como *status* de superhéroes, y llegan a ser lo suficientemente poderosos para enfrentarse a supervillanos y otros superhéroes; y el cómo usan sus trajes y se vuelven casi invulnerables forma parte de todo ello. Los trajes son formas de vida semiconscientes que establecen una relación simbiótica con sus «anfitriones», lo cual tiene efectos muy profundos y espectaculares sobre los miembros del equipo.

»A medida que se desarrolla la historia iniciada en la miniserie los personajes van cambiando tanto por dentro como por fuera. Empiezan a evolucionar y desarrollarse para convertirse en algo distinto a lo que eran. Algunos lo aceptan de buena gana, otros se ven obligados a aceptarlo y unos cuantos no pueden soportar la tensión. Al final tendremos un nuevo equipo Wetworks más tradicionalmente superheroico y menos tipo "operaciones especiales" que al comienzo.

El equipo Wetworks está formado por cuatro grupos. Hay dos Equipos de Asalto, y cada uno es una combinación de infantería ligera y pesada. El Equipo Uno está formado por Dozer (infantería pesada) y Grail (infantería ligera), y el infante pesado Claymore y Jester forman el Equipo Dos.

–Dozer es un tipo afable con el que resulta fácil llevarse bien: es competitivo, pero no agresivo –observa Portacio–. Es el personaje que interpretaba Jesse Ventura en *Depredador*: lleva una superametralladora en cada mano y está dispuesto a enfrentarse a cualquier clase de desafío. Le gusta jugar y nunca se toma nada en serio, lo cual le crea algunos problemas en el terreno de las relaciones personales.

»Claymore se coloca minas en las piernas antes de prepararse para el combate cuerpo a cuerpo con sus adversarios, ¡y las hará estallar cuando los tenga lo bastante cerca! Y Jester, su compañero, está todavía más loco que él...

Las tareas de reconocimiento recaen en Pilgrim, un epítome femenino del sistema de combate «busca y destrucción».

–Su *modus operandi* es infiltrarse cautelosamente y largarse después de haberlo destruido todo. La mejor forma de encontrarla es ir siguiendo las explosiones y el rastro de cadáveres que va dejando.

Dane, el líder, está en el subgrupo de mando formado por dos personas, y Madre, la cyborg experta en comunicaciones, es la otra mitad.

–Dane es mi homenaje a John Wayne –explica Portacio–. Creció para ser un soldado, y vive y respira para ello: el hecho de que Dane sea muy idealista forma parte de todo eso. Ha dedicado toda su existencia a servir y proteger, pero nunca ha sido invulnerable: era meramente humano, y ahora se encuentra en una situación en la que quizá incluso sea inmortal, y puede convertirse en el protector imbatible no sólo de su familia y sus amistades sino del mundo entero. Dane puede empezar a creer en su propia publicidad, lo cual suele ser muy nocivo para cualquiera.

Pero la inclusión de Madre crea problemas más inmediatos.

–Madre es una cyborg, la única persona que no ha estado con el equipo desde el comienzo –dice Portacio–. De hecho, se une a él en el primer número y a algunos miembros del equipo no les hace ninguna gracia eso de trabajar con una cyborg. Hay ciertos prejuicios anticyborgs flotando en el aire. Madre se ocupa de las comunicaciones y es responsable de ellos aunque no les caiga bien..., es un trabajo bastante duro. Y el desafío al que se enfrenta Dane es el de mantener unido al equipo.

Sus misteriosos adversarios complican todavía más una situación que ya era

bastante difícil de entrada. Según Portacio, una raza vampírica obliga al equipo Wetworks a dar el máximo de sí mismo y un poco más, y las cosas empeoran cuando una subraza de vampiros mejorados genéticamente les desafía. Los vampiros son un enemigo que estará presente en toda la serie, y está unido a la formación del equipo por lazos sutiles pero muy significativos.

Wetworks luchará contra esta raza desde el comienzo: los vampiros llevan miles de años viviendo bajo el suelo y son gobernados por una casta prácticamente inmortal. Uno de ellos –que se convierte en la gran némesis del equipo–, intenta convertir a Dane en la máquina de combate definitiva sólo porque le parece un desafío personal interesante. La situación va empeorando hasta desembocar en un duelo de titanes, una batalla entre enemigos inmortales.

–Estoy pensando en hacer que uno o dos equipos de superhéroes se enfrenten con Wetworks porque después de la miniserie se volverán un poco incontrolados –dice Portacio–. Youngblood o algún otro grupo podría tratar de acabar con ellos, sobre todo porque se han vuelto contra la Compañía. La conclusión ideal sería que Wetworks y los otros grupos comprendieran que están al mismo nivel, lo que haría que Wetworks ocupara una buena posición en la jerarquía de superhéroes.

Los crossovers con otras series son algo ligeramente problemático en estos momentos porque, tal y como observa Portacio, todos los personajes de Image son propiedad de sus creadores y están controlados por ellos; y uno de los resultados de esta política es que todavía no existe ninguna jerarquía fiable de héroes.

–No tengo ni idea de si se ha hablado de averiguar cuál es el más fuerte –admite Portacio–. Creo que todos somos bastante realistas, por lo que podemos decir «Mi personaje es más fuerte que ése» o «De acuerdo, quizá no sea tan poderoso, pero puede vencer al otro haciendo esto o

El equipo de *Wetworks* incluye (de izquierda a derecha) a Jester, Claymore, Grail, Dozer y Pilgrim.

aquello». Nadie va a sacarse una bomba atómica del bolsillo de repente para mejorar sus probabilidades, así que cualquier crossover entre series exigirá que los creadores se sienten alrededor de una mesa y lo discutan antes.

En cuanto a la armadura, Portacio dice que tiene unos límites bastante definidos: es resistente y duradera, pero existen ciertas tácticas que pueden usarse con éxito contra ella.

–Cubre al portador con una capa de un centímetro de grosor –explica–, y puede ir cambiando de posición espesándose hasta alcanzar unos dos centímetros o incluso tres de grosor para proporcionar una protección completa a la persona que la lleva puesta... lo cual deja menos protegidas otras zonas del cuerpo ya que la cantidad de masa a distribuir es limitada. Si un miembro del equipo Wetworks queda rodeado y recibe fuego concentrado en distintas partes de su cuerpo empezará a sentir dolor y puede que acabe con algún hueso roto a causa de las ondas expansivas. Los proyectiles no penetrarán la armadura porque el metal nunca cede, pero imaginate lo que sería intentar caminar con las dos piernas fracturadas... Resultaría un poco doloroso, por decirlo suavemente.

»Siempre he estado obsesionado por la consistencia interna –añade–. Muchos cómics no son fieles a las reglas que ellos mismos han establecido, pero esta serie mantendrá una perspectiva realista de las cosas. Los trajes y sus portadores tienen sus puntos débiles, y el truco estriba en saber dónde están. Uno de los criterios básicos por los que voy a guiarme es el de que nada ocurrirá porque sí. Siempre habrá una buena razón para todo, incluso para aquello que parezca no tenerla...

Después de haber abandonado las tareas de crear argumentos y dibujar a la

Ilustración seleccionada: Coloreado de Joe Rosas

bastante difícil de entrada. Según Portacio, una raza vampírica obliga al equipo Wetworks a dar el máximo de sí mismo y un poco más, y las cosas empeoran cuando una subraza de vampiros mejorados genéticamente les desafía. Los vampiros son un enemigo que estará presente en toda la serie, y está unido a la formación del equipo por lazos sutiles pero muy significativos.

Wetworks luchará contra esta raza desde el comienzo: los vampiros llevan miles de años viviendo bajo el suelo y son gobernados por una casta prácticamente inmortal. Uno de ellos –que se convierte en la gran némesis del equipo–, intenta convertir a Dane en la máquina de combate definitiva sólo porque le parece un desafío personal interesante. La situación va empeorando hasta desembocar en un duelo de titanes, una batalla entre enemigos inmortales.

–Estoy pensando en hacer que uno o dos equipos de superhéroes se enfrenten con Wetworks porque después de la miniserie se volverán un poco incontrolados –dice Portacio–. Youngblood o algún otro grupo podría tratar de acabar con ellos, sobre todo porque se han vuelto contra la Compañía. La conclusión ideal sería que Wetworks y los otros grupos comprendieran que están al mismo nivel, lo que haría que Wetworks ocupara una buena posición en la jerarquía de superhéroes.

Los crossovers con otras series son algo ligeramente problemático en estos momentos porque, tal y como observa Portacio, todos los personajes de Image son propiedad de sus creadores y están controlados por ellos; y uno de los resultados de esta política es que todavía no existe ninguna jerarquía fiable de héroes.

–No tengo ni idea de si se ha hablado de averiguar cuál es el más fuerte –admite Portacio–. Creo que todos somos bastante realistas, por lo que podemos decir «Mi personaje es más fuerte que ése» o ««De acuerdo, quizá no sea tan poderoso, pero puede vencer al otro haciendo esto o

El equipo de *Wetworks* incluye (de izquierda a derecha) a Jester, Claymore, Grail, Dozer y Pilgrim.

aquello». Nadie va a sacarse una bomba atómica del bolsillo de repente para mejorar sus probabilidades, así que cualquier crossover entre series exigirá que los creadores se sienten alrededor de una mesa y lo discutan antes.

En cuanto a la armadura, Portacio dice que tiene unos límites bastante definidos: es resistente y duradera, pero existen ciertas tácticas que pueden usarse con éxito contra ella.

–Cubre al portador con una capa de un centímetro de grosor –explica–, y puede ir cambiando de posición espesándose hasta alcanzar unos dos centímetros o incluso tres de grosor para proporcionar una protección completa a la persona que la lleva puesta..., lo cual deja menos protegidas otras zonas del cuerpo ya que la cantidad de masa a distribuir es limitada. Si un miembro del equipo Wetworks queda rodeado y recibe fuego concentrado en distintas partes de su cuerpo empezará a sentir dolor y puede que acabe con algún hueso roto a causa de las ondas expansivas. Los proyectiles no penetrarán la armadura porque el metal nunca cede, pero imagínate lo que sería intentar caminar con las dos piernas fracturadas... Resultaría un poco doloroso, por decirlo suavemente.

»Siempre he estado obsesionado por la consistencia interna –añade–. Muchos cómics no son fieles a las reglas que ellos mismos han establecido, pero esta serie mantendrá una perspectiva realista de las cosas. Los trajes y sus portadores tienen sus puntos débiles, y el truco estriba en saber dónde están. Uno de los criterios básicos por los que voy a guiarme es el de que nada ocurrirá porque sí. Siempre habrá una buena razón para todo, incluso para aquello que parezca no tenerla...

Después de haber abandonado las tareas de crear argumentos y dibujar a la

Ilustración seleccionada: Coloreado de Joe Rosas

Patrulla-X para Marvel, Portacio está entusiasmado con la perspectiva de hacerlo todo él, pero admite que como guionista aún es un novato.

–Tengo mucho que aprender –dice–, pero la única forma de aprender es hacer las cosas. Oh, claro, siempre cometes errores, pero todo el mundo comete errores y por lo menos eso te permite enfrentarte a ellos. Prefiero probar suerte con algo nuevo y pasarlo mal para que quede como es debido que pasarme la vida haciendo siempre lo mismo.

Un ejemplo de esa actitud la dio su primer trabajo profesional en el mundo de los cómics.

–Fui a una convención porque quería abrirme camino como dibujante –recuerda–. Carl Potts me dijo que si necesitaba dinero podía conseguir trabajo como entintador, y le dije que de acuerdo. El proyecto se titulaba *Longshot*, y antes de empezar a trabajar en él no había entintado ni una sola página en toda mi vida. Mi primer trabajo como dibujante fue para *el Castigador*, lo que no estaba nada mal para empezar –sigue explicando Portacio–. Fue un auténtico bautismo de fuego y me permitió averiguar si era capaz de hacer un buen trabajo con todo el mundo observando cada paso que daba. Mi actitud siempre ha sido la de que si quiero hacer algo y estoy decidido, debo hacerlo y punto. He conocido a muchos artistas que poseían auténtico talento y capacidad creativa y que anhelaban convertirse en profesionales, pero estaban tan asustados que ni tan siquiera se atrevían a enseñar su trabajo en las convenciones y acababan guardándoselo todo en un cajón del escritorio. Es una pena, pero..., en fin, nadie es perfecto. Si quieres mejorar, tienes que obligarte a dar lo mejor de ti mismo.

Portacio comparte la labor de guionista con Brandon Choi, un viejo amigo con el que desarrolló el concepto básico de *Wetworks*.

–Me incorporé a Image y tenía que hacer algo, así que Brandon y yo empezamos a hablar. Teníamos muchos intereses en común, y los dos queríamos crear un grupo pseudomilitar, aunque no hacía falta que fuesen superhéroes desde el principio. Le dimos bastantes vueltas a la idea y descubrimos que podíamos contar con lo mejor de ambos mundos y hacerles pasar por una serie de acontecimientos que acabarían convirtiéndoles en superhéroes. Después podrían enfrentarse a supervillanos, monstruos e incluso a otros superhéroes y tener una posibilidad de sobrevivir.

»Empezamos con un equipo de operaciones especiales cuyo desarrollo iba siendo influido por las distintas situaciones en las que se veía metido. Los miembros del equipo están protegidos por esa arma supersecreta, la armadura de metal líquido a prueba de proyectiles y rayos láser. Combinar la tecnología con sus habilidades y su voluntad de sobrevivir les permite enfrentarse a enemigos con superpoderes y salir vencedores.

Lo que más atrae a Portacio del equipo es su humanidad esencial.

–Empiezan siendo humanos normales, lo que les diferencia de grupos como

«Tengo muchas ganas de desarrollar a los personajes para que cada traje dorado lleve dentro un individuo», dice Portacio.

Todas las ilustraciones de *Wetworks*: Whilce Portacio/Scott Williams/Cortesía de Malibu
Todos los personajes e ilustraciones de *Wetworks*: Marca registrada y Copyright 1992 Whilce Portacio y Brandon Choi

los Youngblood o Spawn, y espero que seguirán siendo humanos psicológicamente por mucho que evolucionen físicamente. Mis personajes favoritos siempre han sido hombres que se mantuvieron fieles a su auténtica naturaleza ocurriera lo que ocurriese.

»Utilizaremos a algunos personajes que empiezan siendo muy machos y que intentan ocultar sus inseguridades, y que se vuelven casi indestructibles de la noche a la mañana... ¿Seguirán creyendo sus propias mentiras? Algunos aprovechan al máximo sus trajes y otros rehuyen las responsabilidades que lleva consigo el haberse convertido en seres mucho más poderosos. Un miembro del equipo pasará por una fase particularmente dura en la que no retrocederá ante ningún desafío. Otro tipo sufre una crisis de confianza en sí mismo cuando se entera de que lo que le hace tan especial no es lo que él creía, y eso amenaza todas las convicciones sobre sí mismo que se había ido formando.

Portacio está entusiasmado con Image Comics.

–Una de las cosas más marvillosas que trae consigo el trabajar para Image es que somos responsables de lo que hacemos –dice–. Si queremos permitirnos una portada triple, tenemos que pensar antes en lo que costará. Hay muchas facetas del negocio a las que tenemos que prestar atención y que antes sólo eran problemas de producción que no nos concernían, pero adoro esa clase de energía creativa.

A pesar de la libertad artística que ofrece, Image es una empresa tan sensible al comportamiento del mercado como cualquier otra editorial, algo que produce reacciones encontradas en Portacio.

–Una gran parte del mundillo del cómic siempre ha estado pendiente del mercado, y eso es una trampa muy peligrosa porque por mucho que un guionista o un dibujante invierta en un proyecto debe comprender que no está creando obras de arte que vayan a ser estudiadas dentro de cien años. Estamos trabajando en una industria comercial, lo cual quiere decir que trabajamos para los compradores..., y la inmensa mayoría son críos, claro. Si queremos que sigan comprando lo que hacemos, tenemos que ofrecerles lo que quieren y la gran diferencia es que aquí no tenemos a nadie en lo alto de la pirámide que envíe mensajes hacia abajo diciendo cómo hay que hacer las cosas.

Y otra gran ventaja es que entre la legión de creadores de los cómics más adorados por los fans que forma Image también está Jim Lee, su amigo y compañero de estudio; y Portacio cree que compartir un estudio con otro artista de primera categoría es algo que sólo puede reportarle ventajas.

–Nos plantamos desafíos el uno al otro –dice–. Creemos en hacerlo todo lo mejor posible dentro de los rígidos plazos con los que trabajamos. Cuando Homage [Studios, su firma] empezó a funcionar, descubrimos que uno de los títulos que estábamos haciendo ya iba retrasado, y acabamos encargándonos de todo desde el dibujo a lápiz hasta el coloreado..., ¡en nueve días! Cuando colaboras con alguien, ese tipo de experiencias hacen salir a la luz lo mejor que hay en ti. No nos sentamos a pensar cómo lo conseguiríamos, nos arremangamos y empezamos a trabajar.

Cuando empezó a trabajar en la industria del cómic, Portacio pensó que estaba muy centralizada, y sigue afirmando que la realidad de la creación de los cómics es uno de sus aspectos más desagradables.

–Todo el mundo trabaja por libre –dice–, y todo el mundo vive en todas partes. En un título tuvimos a un guionista de Illinois, un rotulista de Nueva Jersey, el tipo que se encargó del coloreado era no recuerdo de dónde y el entintador vivía en San Diego. Puedes trabajar con alguien durante seis meses o un año y no es más

que una voz en el teléfono, nada más. He ido un par de veces a Los Angeles y he hablado con Steve Gerber y Frank Miller. Conocer a esos tipos es una experiencia fantástica, pero no puedo permitirme el lujo de ir a verles sólo para charlar un rato. Al final acabas teniendo que conformarte con el teléfono.

»El gran problema de ese método de trabajo es que tengo muy poca relación con otros guionistas, e incluso cuando por fin ves a alguien las dos partes tienen que estar pendientes de sus plazos de entrega. Las únicas personas a las que puedo exponer ideas para ver cómo reaccionan a ellas son las que trabajan en mi estudio. Siempre estamos dispuestos a preguntarnos los unos a los otros si algo funciona o no, y dar las razones del por qué no funciona. Eso nos ha ayudado mucho a todos, y tengo la esperanza de que en el futuro se crearán más estudios porque sé de primera mano lo útiles que llegan a ser. Homage Studios tiene más proyectos en cartera para un futuro inminente, y no todos son cómics. Según Portacio, los artistas están planeando rodar vídeos sobre cómo crean sus cómics y piensan aprovechar el creciente interés por los creadores de cómics.

–Hay muchas cosas que no se ven en la página terminada –dice–, y conocemos el proceso mucho mejor que cualquier equipo de vídeo. Creemos que esto podría acabar convirtiéndose en una serie de documentales e informes que revelarían muchas cosas sobre el mundo del cómic, y es posible que a los fans les guste ver lo que ocurre dentro de él desde el otro lado de la barrera.

»Queremos hacer las cosas de una forma lógica y realista y hacerlas lo mejor que podamos. Estoy convencido de que si un artista se deja guiar por sus instintos hará su trabajo lo mejor posible, y eso se aplica a cualquier clase de artista sin importar que sea guionista, dibujante, entintador o actor. Es una parte de ti mismo, y es algo que te sale directamente del corazón. La idea básica es que lo que hagas afecte a los demás Portacio siempre hace un esfuerzo consciente para evitar el dibujar como otros colegas.

–Hay artistas de todo tipo que entran en el mundillo intentando ser otra persona –dice–. Si intentas copiar a alguien que ha tenido éxito, acabas exagerando sus errores. He cometido montones de errores, desde luego, pero intento no aumentar todavía más su número copiando los errores de los demás. Hacer lo que crees que debe hacerse te puede enfrentar a dilemas bastante duros de resolver, y siempre has de recordar qué te impulsó a hacer las cosas de una forma o de otra.

»Es como ser director de cine. Su trabajo es conseguir que el público reaccione de la forma correcta en el momento preciso: hacer que lloren, que rían, que se emocionen... Haces que reaccionen, pero no siempre sabes por qué han reaccionado de una forma o de otra y siempre tienes que hacer un nuevo intento de recapturar ese éxito anterior. La única solución es dar todo lo que llevas dentro y esperar que la cosa salga lo mejor posibl Describir su trabajo como algo muy parecido al dirigir películas es una metáfora natural para Whilce Portacio porque tiene la esperanza de que algún día conseguirá convertirse en director de cine, y acaricia la idea de llevar *Wetworks* a la pantalla.

–Hemos procurado mantener los dibujos dentro de los límites técnicos de lo que puede hacerse actualmente en el cine –dice–. Lo estoy tratando todo como si *Wetworks* fuese una película de ciencia ficción de alto presupuesto porque me encantaría dirigir esa película algún día. Me gusta pensar que esta serie podría llegar a la pantalla grande. ¡Tiene acción y aventuras más que suficientes para conseguirlo!

¡LA CELEBRADA OBRA MAESTRA DE

NEIL GAIMAN Y DAVE MAcKEAN...

ediciones zinco

...POR FIN EN EDICIÓN ZINCO!

ACCION Y HUMOR

Gracias a Alan Davis, «Excalibur» es algo más que un simple cómic de superhéroes

Por JOE NAZZARO

Para el guionista y dibujante Alan Davis, su labor en *Excalibur* tiene cierto parecido a la de Sísifo en el infierno de la leyenda griega: Sísifo estaba condenado a hacer rodar una roca inmensa colina arriba..., sólo para ver cómo caía cuando ya estaba a punto de llegar a la cima. Desde que se reincorporó a *Excalibur*, el título que ayudó a crear en 1987, Davis se ha enfrentado a su propia e interminable serie de frustraciones.

Sus intentos de llevarlo en una dirección nueva y distinta han tropezado con problemas de tiempo y de organización, y con el continuo aumento de los números fijados en los planes de publicación. No es de extrañar que Davis –un artista muy meticuloso que tarda un mes entero en escribir y dibujar cada número de *Excalibur*–, tenga la sensación de que está empujando un cómic en cuatricromía colina arriba.

–Tengo montones de ideas sobre la dirección a seguir –explica–, y ya he hecho alusión a casi todas en las historias que he estado haciendo. Trabajar en *Excalibur* me gusta por todas las razones imaginables.., excepto el problema del tiempo. Todavía no nos habíamos recuperado de la planificación veraniega del año pasado cuando ya volvíamos a estar metidos en el mismo lío. En el número 50 tuve que trabajar siete días a la semana para acabarlo a tiempo, y a pesar de eso no íbamos demasiado adelantados. Este año habrá que entregar siete números, pero eso es debido al aumento de números fijado por la programación del verano.

Una de las razones por las que Davis volvió a *Excalibur* en el número 42 fue que se le ofreció la posibilidad de seguir ocupándose del título que él y Chris Claremont crearon en 1987.

–Los personajes me gustaban, y estar en algo desde el comienzo siempre resulta agradable. Cuando pasas a ocuparte de un título que ya existía lo normal es que sigas los criterios fijados, y empezar *Excalibur* con el número 1 me permitió poner una gran parte de mis intereses e ideas en el cómic. Renunciar a él me resultó muy difícil, y tardé bastante tiempo en tomar la decisión de volver, pero en cuanto me comprometí todo se redujo a dejarse llevar.

Cuando se le pidió que volviera a ocuparse de *Excalibur*, Davis telefoneó a su antiguo colaborador, quien estaba a punto de abandonar el título, y quiso asegurarse de que no habría resentimiento o malos entendidos.

–Telefoneé a Chris Claremont y le pregunté si el que yo volviera a ocuparme del título le crearía algún problema –recuerda Davis–, porque me lo ofrecieron casi inmediatamente después de que él se marchara. No quería crear la impresión de que había alguna clase de juego sucio. Las cosas no ocurrieron de esa forma, y no quería que lo pareciese.

Cuando se le pregunta qué está ha-

Todas las ilustraciones de *Excalibur*: Alan Davis/Coloreado: M. Thomas

Las historias que quedaron en el aire cuando Davis se fue terminarán, pero se iniciarán otras. «He estado dejando caer algunas pistas», dice Davis.

Excalibur lucha por la justicia y se la toma muy en serio.

ciendo para diferenciar *Excalibur* de la oleada de cómics con mutantes que inunda el mercado, Davis tarda un poco en responder.

–Bueno, no puedo hacer ningún discurso de venta que suene convincente porque estas cosas siempre son muy subjetivas –dice por fin–. Cuando empezamos Ann Nocenti [la editora de la colección] bautizó a *Excalibur* como «una comedia cósmica», y eso fue algo que me sorprendió mucho porque originalmente yo me había comprometido a hacer lo que, básicamente, era la Patrulla X en Europa, ¡y de repente me encontré con una comedia cósmica! Me dijeron que mi estilo como dibujante tendía a lo humorístico, y aunque no fue decisión mía, no cabe duda de que la intención era introducir más humor en el título. En la portada siempre hay algún chiste o un incidente gracioso.

Afortunadamente para Davis, la perspectiva de un cómic semihumorístico tenía su atractivo.

–La verdad es que los títulos serios nunca me han interesado demasiado –confiesa–. No me importa a qué género pertenezcan o el público al que vayan dirigidos: si está bien hecho vale la pena leerlo. Se me proporcionó ese criterio para que trabajara con él y ha acabado convirtiéndose en la etiqueta que identifica a *Excalibur*, pero nunca me he dejado esclavizar por él. Siempre escribo un guión dramático y luego voy introduciendo la ración de humor, y si me parece que el humor no encaja con la historia en concreto prescindo de él. En el pasado hubo otros cómics de superhéroes con un contenido humorístico en el que los guiones estaban escritos para permitir la progresión hacia el chiste final, o en los que el humor era más importante que la historia. Una de las cosas que he intentado cambiar cuando volví a ocuparme del título fue

el escribirlo como si se tratara de un cómic de superhéroes: han ocurrido cosas bastante extrañas, y el humor surge de esos acontecimientos.

Davis se apresura a observar que el inconfundible sabor europeo de *Excalibur* no es algo que busque de una forma consciente.

–Es un resultado colateral de la cultura de la que procedo –afirma–. Hago las cosas de una forma un poquito distinta, pero no es algo que me exija un esfuerzo, aunque he incluido algunas cosas de forma consciente. Por ejemplo, está claro que Cringebottom es el típico hombre de negocios inglés con bombín.

»He descubierto que, cuando utilizo al Capitán Britania, yo le veo como un personaje más trasatlántico que la inmensa mayoría de guionistas, dejando aparte a Chris, que sabe captar a la perfección los giros y peculiaridades británicos. Cuando el Capitán Britania ha sido utilizado por otro guionista, suele parecerme una parodia de Wilfrid Hyde-White. Algunas de las cosas que he hecho van en esa misma dirección, como por ejemplo el que Rondador Nocturno ya no use las contracciones porque la gente que emplea un idioma extranjero suele hablarlo de una forma más correcta que los nativos.

Cuando se le hace la Pregunta Inevitable que se plantea a todos los guionistas de cómic –¿tiene algún personaje que prefiera a los demás?–, Davis se echa a reír.

–¿Qué pasa, quiere hacerme caer en alguna trampa? –replica con voz maliciosa–. La gente suele esperar que responda decantándome por el Capitán Britania, pero siempre he intentado trabajar guiándome por la filosofía de que todos los personajes merecen la misma cantidad de atención.

»Trabajo siguiendo un esquema parecido al de las historias del Mono Chino en las que hay cuatro personajes que representan los distintos aspectos de la totalidad. Tienes un mono que representa a la curiosidad, un sacerdote que representa los aspectos religiosos, un personaje que representa a los aspectos filosóficos y otro que representa a la codicia, la lujuria y demás. Lo que haces es crear conversaciones entre ellos, y esas charlas son el equivalente al auto-análisis y a tener dudas sobre ti mismo, por lo que cuando cuentas con una dinámica de grupo cada persona del grupo se convierte en una función del todo. Si utilizo ese sistema de trabajo cuando se me presenta cierta situación, digo que éste es el personaje que reaccionaría de esa forma.

Como guionista y dibujante, Davis tiene ciertas dudas sobre los artistas que llenan las páginas con ciertos personajes populares fingiendo tener un favorito.

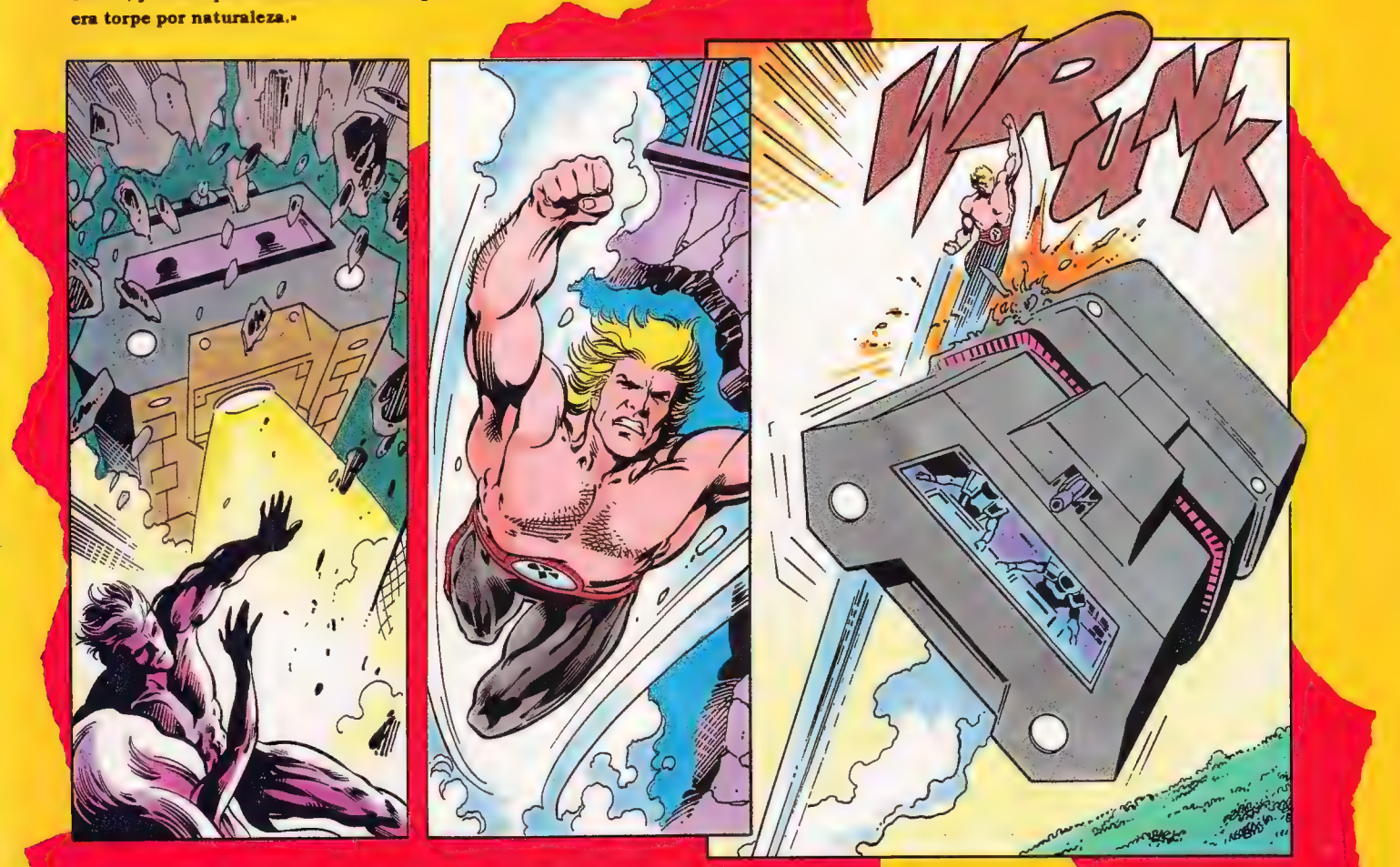
–Quizás eso haga que te resulte más fácil vender las páginas originales, no lo sé –comenta–. Si te fijas en muchos de los cómics que se publican actualmente, cuando ves un grupo en movimiento que ocupa la mitad de la página o tres cuartas partes de ella te das cuenta de que a ciertos artistas la historia les importa muy poco.

En cuanto Davis haya conseguido ponerse al día con *Excalibur*, sus prioridades básicas serán concentrarse en el desarrollo de los personajes y empezar a atar algunos cabos sueltos de la línea argumental que llevan más de un año colgando, y en el caso de una historia en concreto todavía más tiempo.

–La próxima historia en dos partes pondrá punto final a la línea argumental Saturnina/Jamie Braddock/Nivel Frobisher/Vixen que se inició en el número 5 de *Excalibur*. Hay muchas historias que ya tengo totalmente imaginadas, y he estado dejando caer pequeñas alusiones sobre algunas de ellas desde el número 42.

»Supongo que usaré más a Fénix, un personaje que ha sido poco emple-

«Al Capitán Britania todo le iba fatal –dice Davis–, y había que eliminar la idea de que era torpe por naturaleza.»



«Meggan no es sólo una tía buena –observa Davis–, y Rondador Nocturno va a volverse más tenebroso.»

ado en el pasado. Tengo unas cuantas ideas para cuando regrese a la Tierra, y habrá una historia en la que todo el grupo viajará con ella hasta los Días del Futuro Pasado [vistos por primera vez en los números 141 y 142 USA de *X-Men*]. La relación entre Rachel y Fénix será muy distinta a lo que hemos visto hasta ahora, y el poder de Fénix tendrá unos límites claros y definidos –promete Davis–. No será tan infinitamente poderosa que tengas que dejarla sin sentido para impedir que salve la situación en dos minutos. Ése era el gran problema que siempre tuvimos con Fénix. Si cuentas con una persona capaz de cargarse un planeta entero sin ayuda, ¿para qué necesitas a un grupo? La debilitaremos para poder continuar la historia.

»En cuanto al Capitán BritaNIA, ya casi está desarrollado del todo. El proceso terminará con la historia de la Pandilla Loca, y servirá para que el cómic quede libre de la idea de que era muy torpe. Todo le iba mal continuamente por la única razón de que era una forma fácil de provocar las carcajadas.

»Hay muchas cosas que explicar sobre Meggan, y la más importante es que no es sólo una tía buena, a pesar de que haya tenido que cargar con esa imagen hasta ahora. En realidad todo se reduce al hecho de que sus percepciones son muy distintas a las de una persona normal. No ha aprendido a leer, y no está limitada a pensar en un lenguaje tal y como hacemos nosotros debido a la forma en que hemos sido educados. No es que sea estúpida: sencillamente, es distinta.

Una de las hazañas de desarrollo de los personajes más sutiles de Davis es la que ha realizado con Rondador Nocturno, que ya ha estado experimentando un cambio gradual.

–Lo que he empezado a hacer –explica el artista–, es convertirle en un personaje ligeramente distinto y hacer que se cuestione su posición dentro del grupo, así como volverle más serio. Su catolicismo hace que el asumir responsabilidades por el grupo le resulte una carga mucho más pesada que para los demás, y no puede tomárselo a broma. Quizá pueda tomarse a broma su propia mortalidad, pero no la de aquellos de quienes es responsable.

Todos los personajes e ilustraciones de *Excalibur*: Copyright 1992 Marvel Entertainment Comic Group, Inc.

Todas las ilustraciones y fotos de *Aladdin*: Copyright 1992 The Walt Disney Company

El Guardián del Genio

Eric Goldberg ha creado al único amigo que Aladino va a necesitar en toda la vida.

Por KYLE COUNTS

Foto: Robert Isenberg

Eric Goldberg ha estado trabajando durante casi dos años en *Aladdin*, el último largometraje de dibujos animados de Walt Disney Pictures, pero viendo a este hombre jovial y lleno de energía nadie lo adivinaría. Su tarea como supervisor de animación ha terminado –está empezando a trabajar en su próximo proyecto, *Pocahontas*, en el que colaborará con Mike Gabriel, el codirector de *Rescuers Down Under (Los Rescatadores en Cangurolandia)*–, y parece encantarle volver a responder preguntas sobre su primer proyecto en la Disney, el largometraje de dibujos animados número 31 del estudio.

No cabe duda de que Goldberg es un hombre que ama su trabajo. ¿A qué animador no le entusiasmaría que le confiaran la labor de dar vida al Genio, el personaje más audaz de la película, que tiene la voz de Robin Williams? Pero aunque Goldberg quizá sea un miembro comparativamente nuevo de la familia de animadores de la Disney no es ningún recién llegado a esta forma de expresión artística: trabajó para Richard Williams a comienzos de los años 70 y en los 80, y durante seis años dirigió su propia productora de animación, Pizazz Pictures, con Pam Dennis y Mario Cavelli como socios.

Después de haber sido cortejado por Disney durante dos años –principalmente por Charles Fink, el ejecutivo especializado en desarrollo que proporcionó su primer trabajo en el campo del largometraje de animación a Linda Wolverton, la guionista de *Beauty & the Beast (La bella y la bestia)*–, Goldberg decidió abandonar el mundo de los anuncios y los especiales televisivos (como *Ziggy's Gift*).

–Disney se había puesto en contacto conmigo para ofrecerme varios proyectos, y las tensiones de la publicidad estaban empezando a afectar mi salud –dice en uno de sus dos despachos del complejo de animación de Glendale–, y aparte de eso me había dado cuenta de que estaban ocurriendo muchas cosas interesantes en el mundillo de la animación norteamericana. Quería volver a los Estados Unidos y trabajar para Disney, y estaba seguro de que lo haría en cuanto llegaran el momento y el proyecto adecuados.

Goldberg fue invitado a participar en *La bella y la bestia*, pero rechazó la oferta.

–Tenía la sensación de que no po-

Ser el supervisor de animación de *Aladdin* hizo que Eric Goldberg se convirtiera en el guardián del Genio.

El Genio acaba de ser liberado de la prisión de la lámpara y tiene ganas de juerga, así que ofrece a Aladino canciones, imitaciones de gente famosa y tres deseos.

ALADDIN

dría aportarle nada realmente interesante, pero la idea de *Aladdin* me interesó mucho y me gustaba lo que habían hecho hasta entonces John Musker y Ron Clements [los directores de la película]. Soy un gran fan de *The Little Mermaid (La sirenita)* y *The Great Mouse Detective (Basil, el ratón superdetective)*, ambas dirigidas por Musker y Clements. El camino que estaban siguiendo me parecía realmente soberbio.

El animador entró a formar parte del proyecto en septiembre de 1990 a pesar de que aún no sabía con exactitud en qué consistiría su trabajo o qué personaje animaría.

–Leí el guión y el Genio saltó de la página –recuerda Goldberg–. John y Ron me dijeron que les encantaría que me ocupara del Genio sin que les hubiera hecho ninguna sugerencia al respecto, y yo respondí «¡Estupendo!».

Para Goldberg, el encargo supuso una doble bendición: la oportunidad de animar un personaje que le encantaba y la de participar en un largometraje de animación rodado en pantalla panorámica que es muy probable consiga soportar la prueba del tiempo.

–Es algo que nunca había experimentado. Participar en una película Disney y saber que es una película que sobrevivirá durante generaciones y más generaciones es maravilloso –se entusiasma Goldberg–. No estoy pretendiendo rebajar el trabajo que hice durante 13 años para la televisión –hice un par de anuncios que ganaron el Premio Clio–, pero el hecho es que la mayor felicitación que obtuve de la gente del mundillo se reducía a oírles decir «Chico, lo que se emitió anoche estaba realmente bien». Al final del día sólo tenías 30 segundos de película en los que habías invertido tu corazón y tu alma y en los que te resultaba imposible meter muchas emociones, a pesar de que pudieras hacer que resultara entretenido, brillante, bien dibujado y bien diseñado. No es lo mismo que entrar en un cine donde están exhibiendo tu película y oír cómo las carcajadas hacen temblar las paredes del local.

»Siempre me ha gustado mucho animar personajes. Hacer que un personaje cobre vida es lo que me sigue pareciendo más emocionante de este trabajo, y es una fuerza que no puede ser negada.

Cuando trabajó para el Genio de *Aladdin* –que está en pantalla durante casi 500 metros de película–, Goldberg pudo ejercitar al máximo sus músculos de animador e inyectar en el Genio una «energía lunática» inspirada en gran parte por las brillantes sesiones de improvisación vocal de Robin Williams. Goldberg hizo un par de experimentos con la animación del Genio en los que utilizó fragmentos de los discos de chistes y monólogos grabados por Williams.

–Fue muy divertido –dice Goldberg, y sonríe–. Le vendí la idea a Jeffrey [Katzenberg] y creo que acabé jugando un papel bastante importante en todo el proceso de conseguir que Robin se interesara por el proyecto. Cuando vio al Genio moviéndose y hablando con su voz quedó fascinado. Creo que quedó muy, muy complacido en todo lo referente al aspecto creativo incluso en esas primeras pruebas.

El personaje tuvo varios aspectos distintos antes de que Musker, Clements y Goldberg se decidieran por la apariencia «simplificada y curvilínea» que el público verá en la película.

–Probamos varios tipos distintos de diseño –dice Goldberg–. Probamos con un Genio mitad animal y mitad espíritu; probamos con Genios gordos, Genios ligeramente más «azulados»... Lo primero en lo que nos pusimos de acuerdo fue la zona ojos-nariz-boca: el concepto original surgió de una caricatura de Robin y acabó ramificándose en varias direcciones distintas.

»John y Ron querían que el físico del Genio recordara al de una bestia de carga: deseaban un tipo con un enorme pecho de tonel, muñequeras y una coleta... algo que recordara al clásico Genio-forzudo. Ellos pensaban de una forma mucho más anatómica: definir los pectorales, definir los bíceps... ya sabe, el típico personaje tridimensional al estilo Disney.

Pero el animador quería seguir una dirección distinta.

–Quería hacer que fuese mucho más gráfico, darle una sensación de libertad, espíritu y movimiento que se podía conseguir mediante curvas elegantes y simplificadas; y si estás ocupado dibujando toda esa anatomía nunca podrás conseguirlo. Me permitieron usar ese enfoque en las pruebas experimentales, y empezamos a definir el diseño general poco a poco.

A medida que la forma y la estructura del Genio se iban volviendo más precisas y claras Goldberg cuenta que ciertos elementos del diseño inicial del Genio fueron eliminados: ropa, chaquetas, turbantes...

El Genio acaba de ser liberado de la prisión de la lámpara y tiene ganas de juerga, así que ofrece a Aladino canciones, imitaciones de gente famosa y tres deseos.

ALADDIN

dría aportarle nada realmente interesante, pero la idea de *Aladdin* me interesó mucho y me gustaba lo que habían hecho hasta entonces John Musker y Ron Clements [los directores de la película]. Soy un gran fan de *The Little Mermaid (La sirenita)* y *The Great Mouse Detective (Basil, el ratón superdetective)*, ambas dirigidas por Musker y Clements. El camino que estaban siguiendo me parecía realmente soberbio.

El animador entró a formar parte del proyecto en septiembre de 1990 a pesar de que aún no sabía con exactitud en qué consistiría su trabajo o qué personaje animaría.

–Leí el guión y el Genio saltó de la página –recuerda Goldberg–. John y Ron me dijeron que les encantaría que me ocupara del Genio sin que les hubiera hecho ninguna sugerencia al respecto, y yo respondí «¡Estupendo!».

Para Goldberg, el encargo supuso una doble bendición: la oportunidad de animar un personaje que le encantaba y la de participar en un largometraje de animación rodado en pantalla panorámica que es muy probable consiga soportar la prueba del tiempo.

–Es algo que nunca había experimentado. Participar en una película Disney y saber que es una película que sobrevivirá durante generaciones y más generaciones es maravilloso –se entusiasma Goldberg–. No estoy pretendiendo rebajar el trabajo que hice durante 13 años para la televisión –hice un par de anuncios que ganaron el Premio Clio–, pero el hecho es que la mayor felicitación que obtuve de la gente del mundillo se reducía a oírles decir «Chico, lo que se emitió anoche estaba realmente bien». Al final del día sólo tenías 30 segundos de película en los que habías invertido tu corazón y tu alma y en los que te resultaba imposible meter muchas emociones, a pesar de que pudieras hacer que resultara entretenido, brillante, bien dibujado y bien diseñado. No es lo mismo que entrar en un cine donde están exhibiendo tu película y oír cómo las carcajadas hacen temblar las paredes del local.

»Siempre me ha gustado mucho animar personajes. Hacer que un personaje cobre vida es lo que me sigue pareciendo más emocionante de este trabajo, y es una fuerza que no puede ser negada.

Cuando trabajó para el Genio de *Aladdin* –que está en pantalla durante casi 500 metros de película–, Goldberg pudo ejercitar al máximo sus músculos de animador e inyectar en el Genio una «energía lunática» inspirada en gran parte por las brillantes sesiones de improvisación vocal de Robin Williams. Goldberg hizo un par de experimentos con la animación del Genio en los que utilizó fragmentos de los discos de chistes y monólogos grabados por Williams.

–Fue muy divertido –dice Goldberg, y sonríe–. Le vendí la idea a Jeffrey [Katzenberg] y creo que acabé jugando un papel bastante importante en todo el proceso de conseguir que Robin se interesara por el proyecto. Cuando vio al Genio moviéndose y hablando con su voz quedó fascinado. Creo que quedó muy, muy complacido en todo lo referente al aspecto creativo incluso en esas primeras pruebas.

El personaje tuvo varios aspectos distintos antes de que Musker, Clements y Goldberg se decidieran por la apariencia «simplificada y curvilínea» que el público verá en la película.

–Probamos varios tipos distintos de diseño –dice Goldberg–. Probamos con un Genio mitad animal y mitad espíritu; probamos con Genios gordos, Genios ligeramente más «azulados»... Lo primero en lo que nos pusimos de acuerdo fue la zona ojos-nariz-boca: el concepto original surgió de una caricatura de Robin y acabó ramificándose en varias direcciones distintas.

»John y Ron querían que el físico del Genio recordara al de una bestia de carga: deseaban un tipo con un enorme pecho de tonel, muñequeras y una coleta... algo que recordara al clásico Genio-forzudo. Ellos pensaban de una forma mucho más anatómica: definir los pectorales, definir los bíceps... ya sabe, el típico personaje tridimensional al estilo Disney.

Pero el animador quería seguir una dirección distinta.

–Quería hacer que fuese mucho más gráfico, darle una sensación de libertad, espíritu y movimiento que se podía conseguir mediante curvas elegantes y simplificadas; y si estás ocupado dibujando toda esa anatomía nunca podrás conseguirlo. Me permitieron usar ese enfoque en las pruebas experimentales, y empezamos a definir el diseño general poco a poco.

A medida que la forma y la estructura del Genio se iban volviendo más precisas y claras Goldberg cuenta que ciertos elementos del diseño inicial del Genio fueron eliminados: ropa, chaquetas, turbantes...

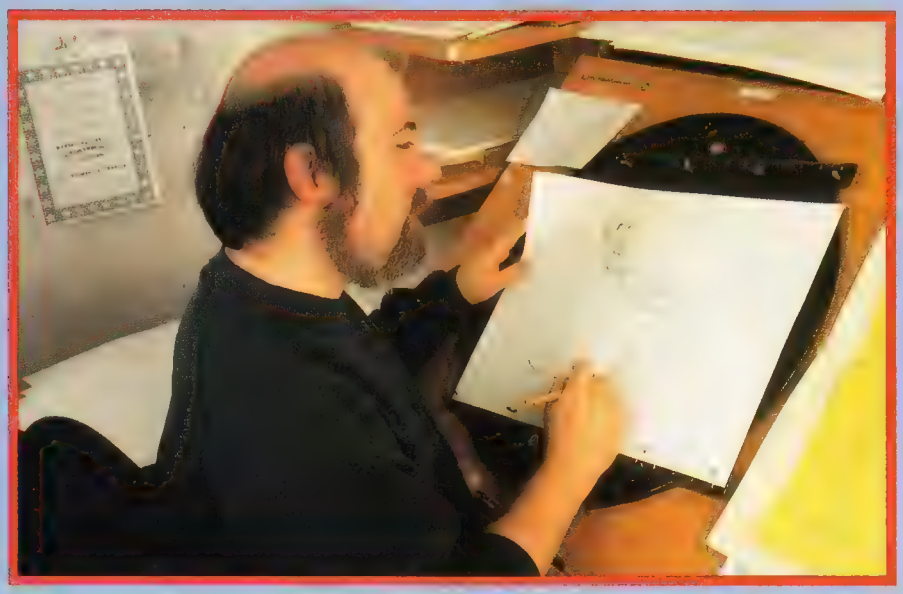


Foto: Robert Isenberg

Cuando Goldberg leyó por primera vez el guión de *Aladdin* el Genio salió de la página... y entró en su vida.

lo que fuese. Cuando más sencillo y elegante se volvía, más parecía gustarle a todo el mundo, y al final acabó recordando a una nubecilla de humo llena de curvas. Hicimos algunas pruebas que demostraron a John y Ron que podías creer que el Genio era un personaje tridimensional, a pesar de que estuviera dibujado de una forma muy bidimensional.

Por suerte, Goldberg pudo asistir a casi todas las sesiones de grabación de Williams, lo cual le ayudó a capturar la siempre cambiante naturaleza del personaje.

–Robin es un tipo muy flexible, y siempre se esforzaba al máximo: no le teníamos disponible durante mucho tiempo –las sesiones más largas duraron unas cuatro horas–, pero cuando salíamos del estudio de grabación contábamos con cuatro horas de material de primera clase. Fue una interpretación totalmente concentrada, una auténtica hazaña... Tuvo un gran efecto sobre nosotros y nos hizo sentir que podíamos ir lo más lejos posible con la animación.

»Había un guión escrito, y John, Ron, Ted [Elliot] y Terry [Rossio], los otros dos guionistas, hicieron un trabajo magnífico capturando la esencia "robinesca" en la página; pero, naturalmente, Robin no paraba de cambiar de rumbo y nosotros le animábamos a que lo hiciese. Convirtió el material del primer guión en muchos tipos de personajes distintos: un evangelista, un globo gigantesco, un presentador de concursos televisivos... Cuando grababa, también nos obsequiaba con todo su repertorio de imitaciones de celebridades, y conseguimos imitaciones de Walter Cronkite, Peter Lorre, Groucho Marx, Arnold Schwarzenegger, Jack Nicholson y muchos otros. Por ejemplo, sabíamos que podía imitar a Groucho y en una sesión de grabación podíamos decirle que probara varios enfoques distintos. Después tomábamos su mejor imitación de Groucho y la empleábamos en la película.

Goldberg admite que el Genio es un caso de colaboración total entre él, los guionistas y Williams.

–Y los artistas que dibujaron el *storyboard* también hicieron una gran contribución en todo lo que concierne al personaje, así como los otros animadores que trabajaron en el Genio. Había un total de ocho animadores, yo mismo y Tom Sito incluidos, y todos hicieron una labor absolutamente soberbia. La mayoría de gente que ha visto la película cree que todo lo hizo una sola persona, lo cual me parece realmente asombroso.

Cuando se le pide que cuente una anécdota que refleje el don para la improvisación que posee Williams –una escena exigió 26 tomas, 18 de ellas improvisadas–, Goldberg hace referencia al segundo personaje al que la estrella prestó su voz, el buhonero que funciona como narrador del comienzo y el final de la película.

–Es un narrador que aparece en el plano –explica Goldberg, quien está claro que disfruta mucho recordando la experiencia–. Está vendiendo sus artículos al público, pero el día en que grabamos la escena no estaba quedando muy divertida y Robin quería que resultara más graciosa. El gran experimento fue meter montones de cosas dentro de una caja, taparla, llevar a Robin al estudio de grabación y dejar que fuera sacando los objetos de la caja y fuese improvisando.

»Obtuvimos tomas soberbias, muchas más de las que necesitábamos, como por ejemplo [Goldberg adopta un acento del Medio Este] "Oh, esto es un objeto valiosísimo y muy raro... jamás había visto uno intacto antes... ¡Es el famoso recipiente Tupperware del Mar Muerto! [finge abrir la tapa] ¡Ah, y sigue estando bueno!" –Después Goldberg imita a Williams fingiendo sacar otro objeto de la caja imaginaria sin abandonar el acento del Medio Este–. "Vaya, una combinación de narguilé y cafetera... ¡y también sirve para hacer patatas fritas!" Hubo muchas cosas que no pudimos utilizar, como el numerito que montó con un sujetador –añade Goldberg, y se ríe.

Mientras trabajaba en *Aladdin*, Goldberg se encontró recurriendo a sus numerosas influencias anteriores, que incluyen a Al Hirschfeld, el gran caricato teatral, y varios de los grandes animadores de la escuela clásica Disney..

–Al tuvo una gran influencia sobre el diseño del Genio porque posee un

Robin Williams prestó su talento para la improvisación al Genio y al buhonero-narrador de la película.

estilo muy elegante y una forma soberbia de presentar la caricatura que resulta muy elegante y estilizada. Se esfuerza al máximo para conseguir que parezca lo más sencillo del mundo, pero evidentemente es algo más que poner un par de líneas sobre el papel.

»También estuve influido por Freddie Moore y Ward Kimball. Algunas personas quizá opinen que su obra era un poco blanda y poco definida, pero poseía una exuberancia y un espíritu soberbios; y una parte de esa exuberancia procedía del hecho de que lo reducían todo a lo esencial. Los contornos de una pierna llevaban a un zapato, el cual llevaba a la otra pierna... la misma clase de elegancia que hay en una caricatura de Hirschfeld. Su animación siempre poseyó una enorme libertad de movimientos: sus siluetas estaban tan simplificadas que no se sentían obligados a distorsionarlas. Lo que hacían con ellas se basaba en curvas y contornos muy libres, y todo lo que creaban poseía mucha vida.

Foto de *El club de los poetas muertos*: Copyright 1989 The Walt Disney Company

LA NUEVA TELARAÑA

Durante los próximos meses Marvel Comics volverá la vista hacia el futuro... más de cien años, para ser exactos. La editorial va a lanzar una nueva generación de sus creaciones más populares con el Mundo del Mañana Marvel: el primer título será *Spider-Man 2099*, y la gama incluirá nuevas versiones del Castigador y el Dr. Muerte, así como a Ravage, el nuevo personaje de Stan Lee.

La labor de lanzar esta nueva línea de cómics ha sido asignada al guionista Peter David, y su *Spider-Man 2099* es el primero de los cuatro títulos iniciales. Para David, que ya escribía *El increíble Hulk* y *Factor-X*, el nuevo título fue toda una sorpresa.

–Marvel se puso en contacto conmigo –informa–. Joey Cavalieri, que iba a ser el editor encargado de la nueva gama, me preguntó si me interesaría desarrollar una propuesta para *Spider-Man 2099*. Supongo que pensó que mi experiencia anterior con el personaje en su encarnación del siglo XX *[Spectacular Spider-Man]* me convertía en un candidato con posibilidades.

El proyecto original de *Spider-Man 2099* con el que contaba Marvel se reducía a un esbozo no muy definido, lo cual dejó al guionista la responsabilidad de crear los detalles.

–Me entregaron un perfil muy básico y bastante retocable que contenía la visión general del Mundo del Mañana Marvel –explica David–, y el personaje que se convertiría en Spider-Man estaba incluido en él. La descripción se limitaba a decir que era un tipo que trabajaba en Alchemax, una de las grandes corporaciones que lo controlan todo en esa época, y sufría un accidente que acababa proporcionándole poderes arácnidos... y eso era todo. Ni tan siquiera tenía nombre, y tuve que desarrollar sus poderes, su personalidad, el reparto de secundarios e inventarme el nombre... en fin, todo lo necesario cuando se tiene la idea de crear un nuevo título.

La propuesta de David (por la que Marvel acabó decidiéndose con preferencia a los conceptos presentados por unos cuantos guionistas más) exponía sus ideas para la serie, y en qué se diferenciaría de la legión de títulos prota-

Por JOE NAZZARO

Peter David contempla el Mundo del Mañana y nos presenta un nuevo Spider-Man.

Todas las ilustraciones de *Spider-Man 2099*: Rick Leonardi/Al Williamson/Coloreado: Kevin Tinsley

HALT!
AS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE PUBLIC EYE, WE'RE ORDERING YOU TO HALT!
GET THOSE IDIOT KIDS OUT OF THE WAY
YOU BRATS IN THE WHISPER 3000-- VACATE THIS AREA IMMEDIATELY!
ALL SUCH VEHICLES ARE FORBIDDEN IN THE INNER CITY! YOUR REGISTRATION HAS BEEN NOTED! RETURN HOME AT ONCE WHERE YOUR VEHICLE WILL BE CONFISCATED!
MOVE!!
STAN LEE PRESENTS
SPIDER-MAN 2099

El lanza-redes del futuro adopta su nueva personalidad como medio de fuga cuando tiene problemas.

TARGET ACQUIRED! ALL UNITS, CONVERGE ON MY SIGNAL!
THERE HE GOES! ON MARK, AND..
FIRE!
THOSE WERE WARNING SHOTS! DON'T MAKE US HURT YOU!
THOOM
THOOM

«Tuve que reinventar la rueda –dice el guionista Peter David–. El Spider-Man del año 2099 trepa por las paredes gracias a sus garras.»

gonizados por Spider-Man.

–Estaba convencido de que, siempre que fuese posible, teníamos que hacer algo diametralmente opuesto a lo que Stan Lee y Steve Ditko crearon hace ya treinta años. Si hubiese un solo elemento del *Spider-Man 2099* que le hiciera ser la misma clase de personaje que el Spider-Man contemporáneo, ¿para qué lanzar un nuevo título?

»Tuve que reinventar la rueda –sigue explicando–. Usé todo lo que sabía sobre el Spider-Man de nuestra época y no sólo lo ignoré, sino que intenté ir en dirección opuesta. Por ejemplo, cuando tenga que trepar por una pared lo hará mediante un proceso totalmente distinto. El Spider-Man actual trepa gracias a un proceso que sólo puede describirse como mágico, y el Spider-Man del año 2099 lo hace mediante un uso muy biológico de las garras que tiene en los dedos. La otra gran diferencia con la serie actual está en que David creó un personaje que no tenía ninguna conexión personal con el Peter Parker/Spider-Man, lo cual sorprenderá a muchos lectores.

–Todo el mundo me hace las mismas preguntas, como ya sabía que iba a ocurrir –dice David–. ¿Es Peter Parker o un descendiente suyo? ¿Es un clon? ¿Obtuvo sus poderes gracias a una muestra de sangre de Peter Parker? Han intentado conectar al Spider-Man del año 2099 con Peter Parker mediante todas las relaciones imaginables, y como tenía la sensación

de que era lo que todo el mundo iba a hacer, pensé que sería un anatema crear un personaje de ese estilo. En cuanto los lectores reciben lo que esperaban empiezan a aburrirse...

»El Spider-Man del año 2099 se llama Miguel O'Hara –explica el guionista–. Pensé que sólo con el nombre ya bastaba para imaginar una mezcla étnica más amplia que la actual. Peter Parker era un tipo tímido tirando a ratón de biblioteca que no encajaba en su sociedad, pero Miguel se considera como el dueño y señor de su pequeño universo privado. Peter es muy inteligente, pero no le gusta presumir de ello, y en cambio Miguel luce su inteligencia como si fuese una insignia. Es extremadamente orgulloso, y hay momentos en los que resulta casi arrogante.

»En el caso de Peter Parker, las circunstancias que le convirtieron en Spider-Man fueron una experiencia liberadora, pero en el caso de Miguel casi son una humillación porque le arrebatan el control de su vida. El nuevo ambiente le desconcierta y le aterra.

»Los personajes secundarios... Bueno, Miguel tiene una novia llamada Diana que es prácticamente su opuesta. Miguel es presumido y está muy seguro de sí mismo, pero a Diana sólo la preocupa que la gente sea feliz. También tiene un hermano llamado Gabriel, o "Gabe" para abreviar. Gabriel se ha unido a un grupo de personas que consideran que la estructura corporativa del año 2099 es terrible y maligna, lo cual le coloca en una situación muy extraña porque su hermano Miguel forma parte de esa estructura de poder. Hay una gran cantidad de dinámica interpersonal francamente sofisticada que forma parte de la serie, y que está muy alejada de la angustia y los problemas adolescentes del mundo de Peter Parker.

David no quiere hablar con mucho detalle del origen del nuevo lanza-redes de telarañas, pero proporciona unos cuantos datos para abrir el apetito a los lectores.

–El que Miguel se convierta en Spider-Man, es un acto de defensa propia –explica–. Cuando se pone el traje de Spider-Man lo hace porque está siendo perseguido y porque quiere ocultar su identidad. El accidente causa grandes daños en Alchemax, y la corporación contrata a Venture, uno de sus mejores rastreadores-cazadores, para que encuentre al responsable.

»Miguel adopta la personalidad de Spider-Man para despistar a Venture. El traje, que contiene mucho simbolismo basado en la calavera, estaba tirado por ahí... literalmente. Miguel lo había comprado el año pasado cuando fue a Méjico y asistió al Festival del Día de los Muertos, una celebración real que existe en ese país. Se había olvidado del traje, y es una idea de la que me siento muy orgulloso porque es algo que brota del carácter étnico del personaje en vez de ser la típica solución estilo "Quiero hacer el bien, así que me voy a poner un traje raro".

***Spider-Man 2099* encabeza la nueva gama de títulos de Marvel y cambiará la opinión que todo el mundo se había hecho del personaje.**

En cuanto a las capacidades del trepamuros del año 2099, David promete que habrá unas cuantas sorpresas.

–El accidente que crea a Spider-Man le hace adquirir todas las capacidades naturales de una araña –dice–. Le salen garras en los dedos, y esas garras no sólo son un medio para trepar por las paredes, sino un arma ofensiva francamente interesante. Sus ojos se vuelven extraordinariamente sensibles, y su capacidad visual aumenta muchísimo. Aparte de esto, si está en la oscuridad o si lleva su máscara, que debilita los rayos de luz, goza de una capacidad visual considerablemente aumentada. Tiene una ventaja enorme a la hora de esquivar cosas porque las ve venir cuando apenas han empezado a moverse. Eso no tiene nada que ver con el "sentido arácnido", esa especie de percepción extrasensorial útil-para-todo que siempre me pareció muy poco convincente y, que yo sepa, no tiene ninguna base en la naturaleza.

»A Miguel también le salen colmillos, que son una parte básica del aspecto de las arañas, y le crecen unos pequeños espolones con los que teje su telaraña. Como deferencia al Comics Code y al buen gusto, me he tomado la libertad de colocar los espolones en sus antebrazos en vez de en el trasero –que es donde los habría puesto la naturaleza–, aunque de vez en cuando le hago decir cosas como "¡Por lo menos las telarañas no me salen del trasero!".

Aparte de sus capacidades naturales, el nuevo Spider-Man es capaz de moverse por entre los edificios del Manhattan del siglo XXI utilizando la telaraña incorporada a la parte de atrás de su traje.

–Pensé que si iba a desplazarse a esas alturas tan increíbles podíamos aprovechar algo que ya estaba allí, sobre todo considerando que es lo que hacen las arañas en la naturaleza –dice David–. Hay arañas saltarinas y capaces de planear que tejen sus telarañas para conseguir ese tipo de movimientos, y pensé que el Spider-Man del año 2099 también podía imitar ese aspecto de la naturaleza; y aparte de eso, nos permitió decorar un poco más la parte de atrás del traje.

Spider-Man 2099 no es más que uno de los cuatro títulos de la nueva gama 2099 de Marvel, y David ha colaborado intensamente con los otros guionistas para crear su nuevo universo.

–Bueno, Pat Mills *[El Castigador*

El accidente que crea el Spider-Man futuro de David «hace que adquiera todas las capacidades naturales de una araña».

2099], John Moore *[Dr. Muerte 2099]* y yo nos reunimos y creamos la Biblia por la que se regirán todas las series. Las historias siempre circulan entre nosotros para que cada uno pueda ver qué están haciendo los demás y aprovecharlo al máximo. Por ejemplo, en el número 1 de *Spider-Man 2099* presentamos al dueño de Alchemax, un tipo llamado Tyler Stone. Pat Mills se interesó mucho por el personaje: iba a utilizar a un personaje llamado El Punk en *El Castigador 2099* y me preguntó si me importaría que El Punk fuera el hijo de Tyler Stone, y yo le dije que por supuesto que no. Estamos intentando que haya el máximo de continuidad posible, y queremos que todo el universo crezca como un todo. El concepto básico del año 2099 y el Mundo del Mañana es que debería encajar como si fuera un gigantesco rompecabezas. Muchos lectores de *Spider-Man 2099* empezarán a pedir versiones siglo XXI de enemigos clásicos de Spider-Man como el Dr. Octopus o el Duendecillo Verde, pero David no está muy seguro de que sea una buena idea.

–Joey y yo hemos estado hablando del tema –dice–, y los dos estamos de acuerdo en que una versión siglo XXI de Spider-Man ya iba a resultar un poco difícil de creer, así que la idea de enfrentarle a equivalentes siglo XXI de esos enemigos... Bueno, nos pareció que eso sería ir realmente demasiado lejos. Seguimos hablando, y un rato después los dos caímos en la cuenta de que el panteón de enemigos actuales de Spider-Man contiene un villano principal del que nos encantaría hacer una versión siglo XXI, y me refiero al Buitre. Visto con la mentalidad de hoy piensas «Es el Buitre. ¿Qué hace? Bueno, vuela y se está muriendo... ¡Uf, qué miedo!», pero el Buitre es un nombre realmente soberbio por lo que existe la posibilidad de que hagamos una nueva versión suya en la que explotaríamos al máximo todas las posibilidades implícitas en el nombre. Pero en cuanto a si habrá un Dr. Octopus o un Duendecillo Verde del siglo XXI la respuesta es no.

David quizá no quiera recrear la Galería de Villanos del Spider-Man original, pero ya ha creado unos cuantos villanos nuevos para su serie.

–Está Venture, el cazador-rastreador. Es curioso... Cuando inventé a Venture el personaje que describí era una máquina de cazar implacable, sofisticada y muy tecnológica, pero cuando recibí las páginas descubrí que Rick Leonardi [el dibujante] le había puesto una gabardina y un sombrero de vaquero. ¡Parecía haber salido de una película de Sergio Leone!

»El próximo villano que utilizaremos será el Especialista. Sólo Dios sabe qué se le ocurrirá dibujar a Rick, pero mi idea es que se trata de un samurai del siglo XXI. Después presentaremos a Calígula, que está chalado: va a ser el equivalente del Duendecillo Verde en *Spider-Man 2099*, y puedo asegurar que tiene montones de tornillos flojos.En cuanto a si uno de esos personajes se convertirá en el villano de la nueva serie, David tiene la impresión de que aún es demasiado pronto para decirlo.

–Mi historia de Spider-Man favorita que nunca llegó a publicarse era aquella en la que el Spider-Man contemporáneo encuentra un bebé en un callejón y lo lleva a un hospital. La enfermera le pregunta si es el padre, y mi Spider-Man respondía «Caramba, pues no lo sé... ¡Arrojémosle contra la pared a ver si se agarra a ella!». El editor opinó que se me había ido la mano y la vetó, pero ése es el sistema que pienso emplear con los villanos: los iremos arrojando contra la pared a ver si alguno consigue agarrarse a ella. En cuanto a Rick Leonardi, el dibujante de *Spider-Man 2099*, de momento David está muy satisfecho de todo lo que ha visto hasta ahora.

–Mis historias tienden a ser bastante detalladas y suelo profundizar mucho en lo que quiero ver –dice–. Si Rick desea hacer algo diferente, siempre puede telefonearme y sugerirme que hagamos esto o lo de más allá. Es algo que hizo cuando no quedó muy convencido con la forma en que Spider-Man huía de Venture, y construí una gran parte de la estrategia que Spider-Man utiliza al comienzo del número 2 basándome en las sugerencias de Rick.

»Por otra parte, cuando Rick dibujó a Venture con un sombrero de vaquero, me quedé realmente muy sorprendido. Reaccioné de forma muy parecida a como reaccionó Stan Lee cuando Jack Kirby le envió las páginas en que aparecía Galactus: echó un vistazo a aquel tipo diminuto montado en la tabla de surf y preguntó qué demonios era aquello. Un guionista tiene que tratar de ser flexible, aunque siempre esperas que el dibujante te dé alguna sorpresa de vez en cuando.

A pesar de la gran cantidad de títulos protagonizados por Spider-Man existentes en el mercado Peter David cree que *Spider-Man 2099* ofrecerá algo distinto a sus lectores.

–Tenemos la esperanza de que se reproducirá el fenómeno que ha hecho que el público se sienta más interesado por el increíble Hulk –comenta–. Desde que escribo ese título las ventas han subido un 50 o un 60 por ciento, y eso se debe a que quienes lo compran se dicen algo así como «Vaya, creía saber todo lo que se podía hacer con el increíble Hulk, pero veo que me equivocaba». Tengo la esperanza de que quienes compren *Spider-Man 2099* sentirán lo mismo, y que se darán cuenta de que están ante un enfoque totalmente distinto de un personaje con muchos años. El estilo narrativo es muy diferente al del Spider-Man original.

Fuera de la JAULA DE ORO

Canario Negro huye de la sombra de Flecha Verde.

Por MICHAEL BERRY

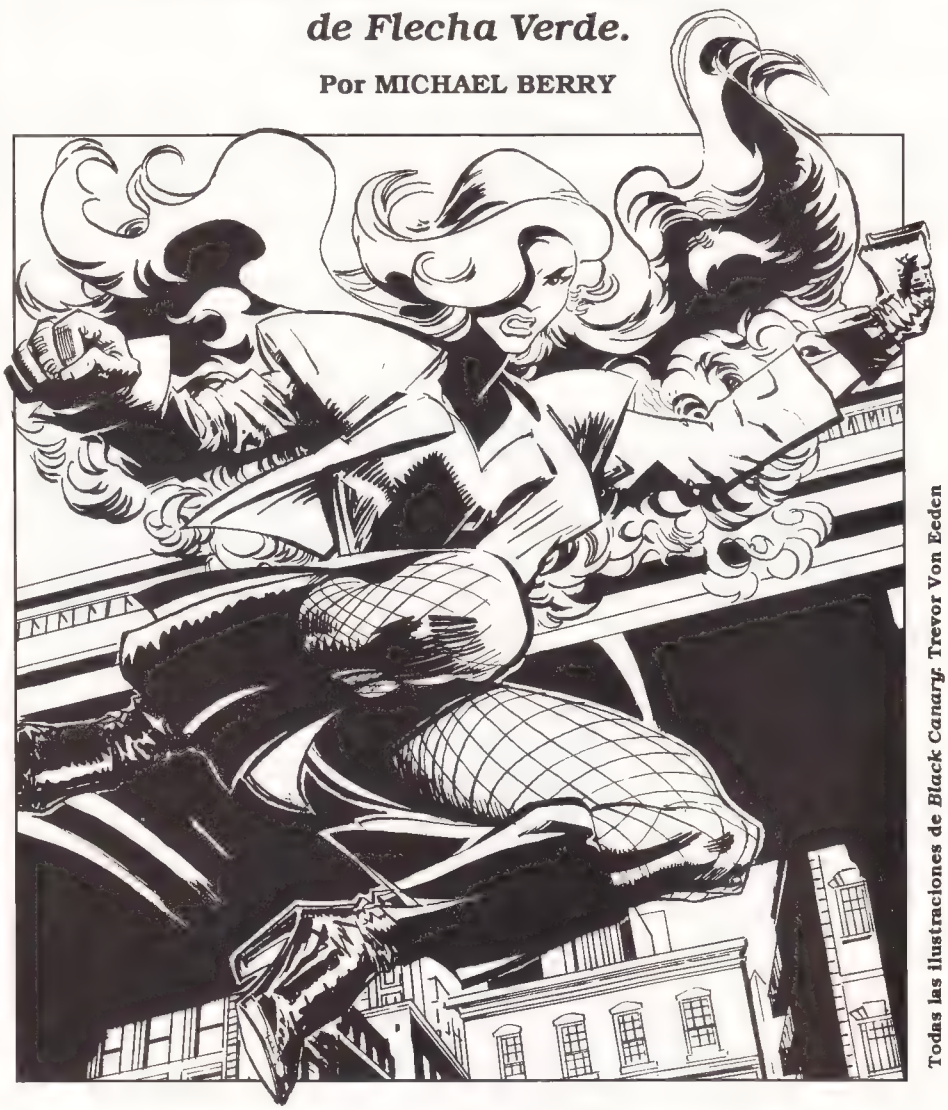
Ha combatido el crimen durante más de cuatro décadas, se ha enfrentado a villanos sorprendentes y extrañas amenazas interplanetarias junto a los superhéroes más grandes de la Tierra y ha aguantado los disgustos que le da su eterno novio Oliver Queen, también conocido como Flecha Verde. Ahora Canario Negro, una vieja presencia secundaria en el Universo de los Comics DC, se enfrenta a su mayor desafío. ¿Será capaz de mantener viva su propia serie mensual en un mercado famoso por su resistencia a los cómics protagonizados por superheroínas en solitario?

El éxito de *New Wings*, la mini-serie de cuatro números del año pasado, parece indicar que Canario Negro tiene más posibilidades de las que ha tenido cualquier otro personaje femenino desde los tiempos de Wonder Woman. La guionista Sarah Byam y el dibujante Trevor Von Eeden, el equipo que creó *New Wings*, la han remodelado hasta convertirla en una heroína moderna con una relevancia especial para los años 90.

La primera encarnación de Dinah Lance y Canario Negro, su *alter ego*, debutó en agosto de 1947 en el número 86 de *Flash Comics* como título de apoyo a Johnny Thunder. La rubia luchadora contra el crimen creada por Robert Kanigher y Carmine Infantino consiguió

Foto: Cortesía de Sarah Byam

Sarah Byam, la guionista, siempre ha estado interesada en «las heroínas y los personajes femeninos.»



Todas las ilustraciones de *Black Canary*: Trevor Von Eeden

hacerse lo suficientemente popular para alcanzar la independencia y, eventualmente, ingresar en la Sociedad de la Justicia de América, la atracción estelar de *All Star Comics*, pero la cancelación de *Flash Comics* en 1949 y de *All Star Comics* en 1951 la relegó durante un tiempo al limbo de los cómics. Ella y muchos héroes de la Edad de Oro no fueron ofrecidos a una nueva generación de lectores hasta comienzos de los años 60.

En 1969 Canario Negro se unió a la Liga de la Justicia de América: poco después se enamoró de Flecha Verde y le acompañó en varias aventuras que incluyeron sus aclamadas colaboraciones con Batman y Linterna Verde. Para evitar problemas de continuidad, se decretó que esta Canario Negro, Dinah Laurel Lance, era en realidad la hija de la Canario Negro original, Dinah Drake Lance. Sus talentos incluían el dominio de las artes marciales y un alarido capaz de hacer añicos objetos a distancia.

Byam, cuyo historial como guionista incluye *Billi 99*, una mini-serie de Dark Horse muy elogiada por la crítica, tuvo la ocasión de explorar la psicología de Canario Negro mientras trabajaba como

ayudante de Grell, el último gran nombre asociado con el personaje.

–Durante mi adolescencia, cuando leía cómics o cualquier otra clase de literatura de ficción siempre me interesaban las heroínas y los personajes femeninos –dice Byam–. Canario Negro siempre me gustó porque era astuta y sabía defenderse sin ayuda de los demás. Cuando crecí, empecé a hacer investigaciones sobre ella y releí muchos de los primeros episodios, y comprendí que habían usado como modelo a la típica «chica lista-dura» de las películas de gángsters de los años 40; un arquetipo que siempre me ha atraído mucho.

Al igual que muchos lectores, es posible que Byam apreciara más a Canario Negro por su potencial que por la forma en que era manejado el personaje.

–Cuando Canario Negro aparecía en las historias de la Liga de Justicia –explica Byam–, los tipos que las escribían eran lo suficientemente listos para incluirla en la acción, pero la verdad es que no sabían qué hacer con ella. Se pasaba mucho tiempo diciendo «¡Sí, yo también!» o «¿Qué pasa, chico? ¿Creías que una mujer no era capaz de arreglárselas sin ayuda?».

Byam añade que los no muy impresionantes superpoderes de Canario Negro tampoco la ayudaban mucho.

–Ser capaz de romper cosas con un grito no es algo que resulte muy visual. Sus guionistas nunca consiguieron averiguar qué función debía desempeñar en un grupo de superhéroes.

Byam, el dibujante Von Eeden, y el entintador Dick Giordano colocaron a Canario Negro en el centro del escenario en la mini-serie *New Wings*, y la involucraron en una historia llena de acción donde había neo-nazis y traficantes de cocaína. A juzgar por la reacción de los lectores, hubo muchos que se alegraron de ver a Canario Negro interpretando un papel más lucido que el habitual de secundaria.

–Recibí una tonelada de cartas –dice Byam–. La reacción no pudo ser más positiva y entusiasta. Recibí muchas cartas de personas que siempre habían querido compartir su gran afición con quienes más les importaban, y me llegaron muchas cartas de mujeres que no habían tenido ningún tipo de contacto anterior con los cómics y de fans del sexo femenino a las que les había gustado mucho ver a una mujer colocada en una historia moderna tan realista como la nuestra. –Byam se ríe–. ¡Incluso recibí una carta de una mujer que me dijo que había decidido regalar la mini-serie en Halloween! Fue una experiencia muy gratificante, y me sentí muy feliz.

La guionista afirma que Canario Negro no está dispuesta a dejarse salvar.

La guionista de Canario Negro pretende aportar una nueva sensibilidad más feminista al personaje.

–Soy una mujer, y eso me obliga a verlo de una forma un poco distinta. Si el personaje central de una historia es del sexo masculino, muchos de los hombres que se dedican a escribir para los cómics suelen convertir al personaje femenino en una especie de símbolo en vez de tratarlo como a una persona tridimensional. El enfoque que voy a utilizar con Canario Negro tendrá muchas más facetas, incluso si eso exige que la función de Flecha Verde se vuelva más simbólica de lo que ha sido hasta ahora.

Una pregunta a la que Byam planea responder es la de qué significa pertenecer a una familia con una tradición de superheroicidades. En uno de sus primeros trabajos –una historia de ocho páginas aparecida en el *Green Arrow Annual* número 2–, pudo abordar de forma directa la relación madre-hija entre dos generaciones de la dinastía Canario Negro. La primera Dinah Lance ya ha muerto, pero las lecciones que dio a su hija no han perdido su impacto.

–En los dos primeros números de la nueva serie he revelado que la madre de Dinah no quería que fuese una superheroína –dice Byam–, y muestro lo idealizados que estaban los superhéroes hace 15 años. Ese fue el momento en el que su madre empezó a darse cuenta de que luchar contra el crimen ya no era algo tan limpio y noble como antes.

El mundo de hoy es mucho más cínico y salvaje que aquel en el que se movía la primera Canario Negro. Ese recuerdo de un pasado idealizado crea un agudo contraste con la realidad a la que debe enfrentarse la Canario Negro actual.

–Dinah debe renovar su compromiso con el hecho de ser una superheroína mientras se enfrenta a muchas de las cosas de las que su madre quería protegerla –explica Byam.

Los primeros tres números presentan un misterio en el que hay ecos del pasado de Canario Negro. En ciertas zonas de Seattle, la gente sin hogar está muriendo a causa de una extraña variedad de intoxicación alcohólica: alguien les ha estado sirviendo bebidas letales, y Dinah empieza a pensar que eso es un plan que pretende reducir el número de «indeseables» que hay en la ciudad.

Canario Negro va desentrañando el misterio y descubre ciertos paralelismos entre éste y su primer caso. Según Byam, «veremos lo que sintió Dinah Lance en su primer intento de ser una superheroína. Hace 15 años su forma de resolver los problemas era muy distinta a la que emplea ahora.»

Byam también ha planeado dedicar bastante tiempo a explorar la relación existente entre Canario Negro y Flecha Verde, y promete que «se avecinan tiem-

En sus primeros números Canario Negro se enfrentó a villanos corrientes, pero las cosas no tardaron en complicarse.

pos difíciles para ellos». Todas las parejas tienen sus dificultades, pero en el caso de Dinah y Oliver los desafíos son inmensos. Byam nos ofrece una lista parcial.

–Existe una diferencia de edad entre ellos, y a veces eso puede ser un problema. Ella lleva varios años manteniéndole, y él se toma la libertad de largarse a recorrer el país cuando le da la gana. Sólo piensa en sí mismo, y eso acaba afectando a una relación, pero Dinah está realmente enamorada de Ollie. Está dispuesta a hacer todo lo posible para conseguir que Ollie la considere una persona adulta que posee todas las dimensiones de un ser humano.

Aun así...

–No sé qué va a ser de su relación –admite Byam–. No creo que vayan a separarse, pero la tensión existente entre ellos será explorada a fondo.

Canario Negro y Flecha Verde han sido miembros de la Liga de la Justicia de América, pero la verdad es que *Flecha Verde* no mantiene una relación muy estrecha con el Universo DC.

–Tal y como intenté mostrar en el *Green Arrow Annual* número 5 –dice Byam–, Oliver Queen no se lleva demasiado bien con la comunidad de los superhéroes. Cuando está entre superhéroes o supervillanos no se siente demasiado a gusto, y se encuentra más cómodo enfrentándose a la vida al estilo lobo-solitario. Byam afirma que Dinah se siente mucho más cerca de Oliver que de la comunidad de superhéroes, y que quizá podría servir como enlace entre Ollie y esa comunidad.

–Que la serie de Canario Negro esté más cerca del Universo DC es algo que tiene sentido, pero no puede ocurrir de golpe. Empezar a diferenciar la serie del título protagonizado por Flecha Verde desde el principio no me parece la solución más adecuada.

A pesar de ello, Byam explica que ciertos personajes de la serie tienen relaciones con una red de villanos que acabará convirtiéndose en una amenaza para los otros héroes del Universo DC. Los primeros números de la serie se limitarán a utilizar a los villanos corrientes de Seattle, pero Byam no tardará en presentar a Klik, un super-asesino obsesionado por los disfraces y los artilugios mortíferos que acabará convirtiéndose en el gran enemigo de Canario Negro y aparecerá una y otra vez.

–Klik no es un supervillano –dice Byam–, pero está bastante por encima de los delincuentes callejeros corrientes. Usa una especie de cargadores de resorte que le permiten hacer surgir armas de sus muñecas, sus tobillos y cualquier otro sitio en el que pueda ocultar algo capaz de matar. Ah, y le encanta lanzar cuchillos y granadas...

Con el paso del tiempo, Byam también presentará a una malvada llamada Blynde que posee unos cuantos superpoderes muy modestos y es pariente de Klik, y que también ayudará a que la serie esté más cerca del Universo DC.

Byam no quiere enseñar todas sus cartas, y su descripción de cómo se forjará ese eslabón es deliberadamente vaga.

«La serie pertenece a Canario Negro, y eso exige que Flecha Verde no sea el centro de la historia», dice Byam.

Ilustración poster: Dick Giordano

–Bueno, en los Estados Unidos existe lo que percibimos como un derecho constitucional a la intimidad que teóricamente está protegido por varias decisiones del Tribunal Supremo. Si perdemos ese derecho en esta era de datos recogidos mediante la electrónica, ¿qué ocurriría si alguien consiguiera crear un archivo sobre cada ciudadano del país y lo pusiera a disposición de quien pagara un precio más alto? ¿Y qué ocurriría si esa persona lograra averiguar cuál era la identidad secreta de un superhéroe?

HOMBRE, MITO Y LEYENDA

BATMAN

AÑO del FUTURO

DC

ediciones zinco

Un sensacional volumen prestige creado por BRIAN AUGUSTYN y EDUARDO BARRETO

68 Pags. • 750 Ptas.

TOPPS A TOPE

Jim Salicrup dirige toda una nueva gama de cómics.

Por HENRY CABOT BECK

El año 1972 trajo cambios fantásticos en Marvel. Los lunáticos recibieron las llaves del asilo y la inmensa responsabilidad de conseguir una enorme expansión del número de títulos. Según Jim Salicrup, el adolescente y chico de los recados convertido de repente en coordinador editorial, «empecé a trabajar durante un período intermedio. Roy Thomas se había convertido en editor en jefe, y Marvel había pasado de 15 títulos al mes a doblar esa cifra, y una gran mayoría de esos títulos eran reediciones.»El incremento de títulos trajo consigo gran cantidad de nuevos problemas logísticos. Por aquel entonces los cómic eran enviados al Comics Code Authority para que los aprobara, y luego eran enviados a la imprenta mediante el correo normal de primera clase; pero el aumento de volumen hizo que contratar mensajeros independientes resultara cada vez menos eficiente tanto por el coste como porque no aseguraba que se cumplieran los plazos, y entonces no había servicios de reparto que trabajaran las 24 horas del día. Sol Brodsky, el gurú de producción de la Marvel, y Thomas echaron un vistazo a una carta enviada por un fan de 15 años de edad que vivía en el Bronx y decidieron darle la oportunidad de convertirse en el esclavo de oficina que tan desesperadamente anhelaba ser.

–Dio la casualidad de que mi carta llegó justo el día en que andaban buscando a alguien –dice Salicrup–. Roy tenía una filosofía particular: si vas a contratar a alguien para que ocupe cualquier puesto en una editorial de cómics, siempre ayuda que la persona en cuestión sepa algo sobre cómics.

Hasta aquel entonces Salicrup había estado trabajando para *Kid's Magazine*, una publicación para niños hecha por niños (14 años y menos) editada por Jim Robinson y Jeanette Khan (quien posteriormente se convertiría en presidenta de DC), pero su vida en el mundo de los cómics empezó cuando entró en las oficinas de Marvel aquel verano del año 1972.

–Muchas personas que me llevaban muy pocos años de ventaja intentaron hacerme ver que no ir a la universidad y no contar con una carrera que me cubriera las espaldas era un error terrible. Estaban convencidos de que los cómics sólo iban a durar un par de años más. Muchas de esas personas se dedicaban a la enseñanza y tenían otros trabajos en los que podían confiar si había problemas, y estaban sinceramente convencidas de que hacían todo eso por la misma razón por la que yo quería hacerlo: porque amaban los cómics.

Ilustración: Alex Saviuk/Copyright 1991 Marvel Entertainment

El guionista y editor Jim Salicrup ama tanto su trabajo que está dispuesto a escalar paredes para que los lectores tengan lo que desean.

Su primer empleo consistió, básicamente, en ser el chico para todo.

–Hacía cualquier cosa que hubiera que hacer: tareas de promoción, apaños varios... Acabé encargándome de la gama inglesa de Marvel, que consistía básicamente en reediciones. Tuvimos que cambiarlo todo para convertirla en cómics semanales en blanco y negro de un tamaño más grande. Había que partir las historias en segmentos, crear nuevas cubiertas y primeras páginas... Fue un gran campo de adiestramiento.

Poco después de haber terminado su aprendizaje Salicrup se asoció con Dave Kraft, fundador y actualmente director de la revista de información *Comics Interview*.

–Pusimos en marcha una pequeña empresa llamada Mad Genius Associates y alquilamos una oficinita. Steve Gerber compartía el espacio con nosotros más o menos por la época en que Howard el Pato se presentó a la presidencia [1976], y nos encargamos de su campaña electoral.

Por aquel entonces el grupo Kiss se puso en contacto con Marvel porque deseaba que la firma editara un cómic con ellos como protagonistas.

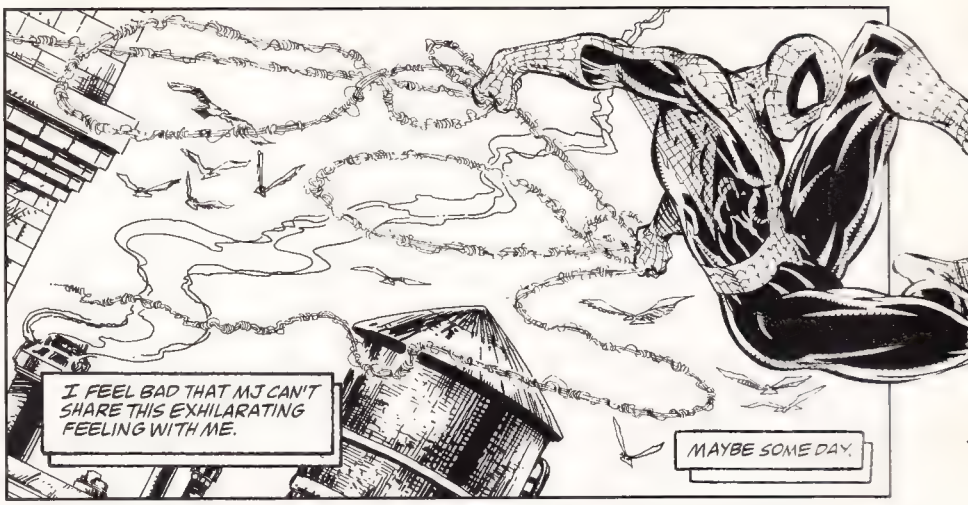
–Dio la casualidad de que Dave y yo

Ilustración de *Spider-Man*: Todd McFarlane/Marca registrada y Copyright 1991 Marvel Entertainment Comic

estábamos cenando con Steve, y de repente y como sin darle ninguna importancia Steve dijo que Stan había sugerido que nos encargáramos del cómic de Kiss. Si Dave y yo no hubiéramos gritado a coro «¡Sí, sí, tienes que hacerlo!» probablemente no habría ocurrido nada. Sol Brodsky tuvo la idea de usar un formato distinto, y creo que fue el primer cómic Marvel impreso en papel de calidad. También fue el primer cómic Marvel que pagó derechos a los creadores porque consideraban que técnicamente hablando no era un auténtico cómic. Marvel estaba pasando por la típica etapa de problemas asociados al crecimiento. Muchas de las políticas y normas utilizadas seguían siendo casi idénticas a como eran cuando empezaron a trabajar el año 1939, y en algunos casos los salarios tampoco habían cambiado mucho. Cuando Jim Shooter se puso al frente de la empresa, asumió la responsabilidad de conseguir que Marvel entrara en la época moderna.

Hasta aquel entonces, Salicrup había estado editando *Spidey Super Stories*, el cómic infantil emparejado con *Electric Company*, un presagio de su posterior relación con el tejedor de telarañas. Kraft se trasladó a Georgia y Gerber a la Costa Oeste, y Mad Genius se disolvió. Salicrup decidió quedarse en Manhattan y volvió a Marvel para trabajar como ayudante editorial. Entre sus otros deberes, se le encargó que devolviera las muestras a los artistas independientes, un empleo recién creado que el tiempo ha convertido en un trabajo a jornada completa.

Poco después, Salicrup se convirtió en editor asistente en un tiempo en el que había muchos editor asistentes, un ayudante o dos y un editor en jefe que, técnicamente hablando, era el responsable de toda la gama de títulos.



Salicrup le apostó a Todd McFarlane que en ocho años conseguirían que *Spider-Man* llegara al número uno, «y nos bastaron cuatro».

–Eso tenía sentido cuando se editaban 12 títulos, pero se volvió ridículo en cuanto el total rozó los 50. Cuando Jim Shooter ocupó el puesto, creó una nueva estructura integrada por cuatro equipos de editores con sus respectivos ayudantes.

»Roger Stern se convirtió en mi jefe, yo era su ayudante y teníamos a nuestro cargo todos los títulos de los Vengadores, la Patrulla-X y unos cuantos más entre los que estaban *Marvel Premiere*, *Marvel Spotlight*, *Tales* y *Treasury Editions*. Fuimos el primer equipo al que se le encomendó de forma específica el encargarse de la Patrulla-X cuando Chris [Claremont] y John [Byrne] hacían el título. Creo que el número 50 de *Marvel Premiere* fue el primer cómic de Marvel del que tuve toda la responsabilidad como editor, y recuerdo que era un número de aniversario en el que aparecía Alice Cooper.

Después pasó a encargarse de los Cuatro Fantásticos de Byrne, *Marvel Age* y otros títulos antes de iniciar una larga temporada consagrada a la revitalización de Spider-Man, un trabajo que le hizo conocido en toda la industria de los cómics.

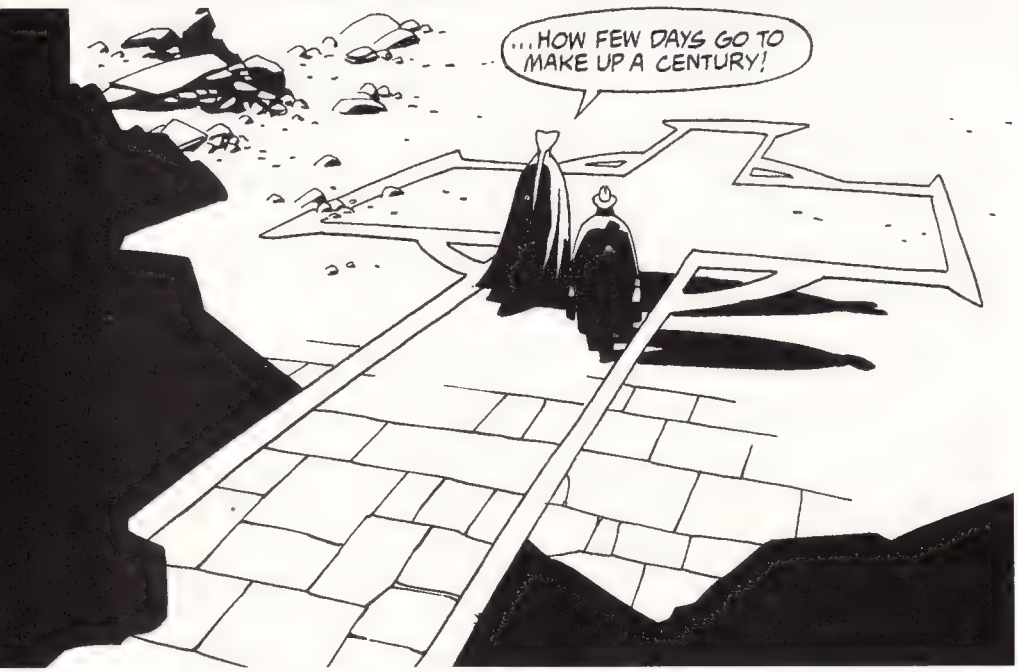
–Los momentos pasados en Marvel de los que me sentía más orgulloso hasta entonces incluían mi último número de *X-Men*, el de la muerte de Jean Grey, y algunos de los cómics de rock en los que había estado involucrado; pero la diferencia existente entre ocuparse de 12 títulos con personajes distintos a ocuparse de 6 en los que salían los mismos personajes me permitió concentrarme más en lo que hacía, y eso es lo que ocurrió cuando empecé a ocuparme de Spider-Man.

Salicrup se encargó de todos los títulos de Spider-Man durante más de cinco años, un período de tiempo en el que Spidey alcanzó un nuevo pináculo en la apreciación de los fans.

–Cuando empecé a encargarme de Spider-Man, me encontré con la siguiente situación: durante los años 80 *Uncanny X-Men* era el título número uno y *Spider-Man* era considerado como historia antigua. Marvel no estaba utilizando a sus talentos de primera categoría en el título. Hubo muchos intentos de conseguir que Spider-Man se pareciera a Daredevil o Batman..., ya sabe, ponerle un traje oscuro y cambiar su forma de comportarse. Lo que yo dije fue «Spider-Man tiene que ser lo más parecido posible a Spider-Man, y si alguien prefiere a Batman o a Daredevil, que se compre los cómics de Batman o de Daredevil»..., y funcionó.

»Tuvimos la gran suerte de que Todd [McFarlane] apareció en ese momento, pero cuando empezó a trabajar no era el Todd McFarlane que es hoy en términos de fama y respeto dentro de la industria. Recuerdo lo mucho que me costó convencerle. "Concentrémonos en *Spider-Man* –le decía–. Te apuesto a

Ilustraciones de *Dracula*: Mike Mignola



Los siglos llegan y se van, pero Drácula perdura...

que en ocho años conseguiremos que llegue al número uno», y lo conseguimos en menos de cuatro. El truco estaba no en hacer que se pareciera más a los X-Men, sino en que fuese lo más Spider-Man posible. Lo que debes hacer es crear algo que los lectores quieran comprar.

El primer Spider-Man de McFarlane se publicó en agosto de 1990 y se vendieron casi tres millones de ejemplares del cómic, lo que por aquel entonces era todo un record.

–Creo que fuera quien fuese el editor encargado del título, quedó claro desde el primer día que Todd era alguien que siempre quería hacer más cosas nuevas. En los primeros dos números que hizo para mí se limitó al dibujo a lápiz, pero en el tercero ya empezó a ocuparse del entintado. Cuando lanzamos el nuevo título, ya había empezado a escribir historias, y recuerdo un número en el que incluso permití que se ocupara del coloreado. Todd es el ejemplo perfecto de la clase de creador con el que más disfruto trabajando. Es alguien que siente un interés apasionado por lo que hace. A veces prefiero trabajar con personas que dan el cien por cien de sí mismas a trabajar con el artista más innovador o que está más de moda en el mundillo. Eso resulta mucho más emocionante que trabajar con la última superestrella.

A pesar del inmenso éxito obtenido –o quizá a causa de él–, las historias escritas por McFarlane se convirtieron en blanco de algunas críticas venenosísimas.

–No le preocupó –dice Salicrup–. Sabía en qué se iba a meter cuando empezó, y quería estar al corriente de las reacciones de los demás. Estaba buscando un nuevo desafío, y en ese caso lo último que deseas es que todo te resulte demasiado fácil. Después de que sus dibujos hubieran sido elogiados por todos el que de repente los críticos más feroces le dijeran «Eh, tío, no tienes ni idea de escribir guiones» sólo sirvió para que se esforzara todavía más en lo que hacía.

Pero dos años después ni Salicrup ni McFarlane estaban en la Marvel.

–Marvel cambió mucho –explica Salicrup–. Cuando trabajas con un solo personaje, cinco años es mucho tiempo, y yo me encargué del título de Todd más tiempo que de cualquier otro título de la gama de Spider-Man, y empezó a parecerme que muchas de las personas con las que estaba trabajando se preparaban para largarse de allí y pensé que era un buen momento para olvidarme de Spider-Man durante una temporada.

Salicrup habla de esa época sin el más mínimo asomo de pena o amargura, lo cual es comprensible teniendo en cuenta que se ha convertido en editor de la nueva línea de cómics de Topps, Inc., el gigante americano de los cromos.

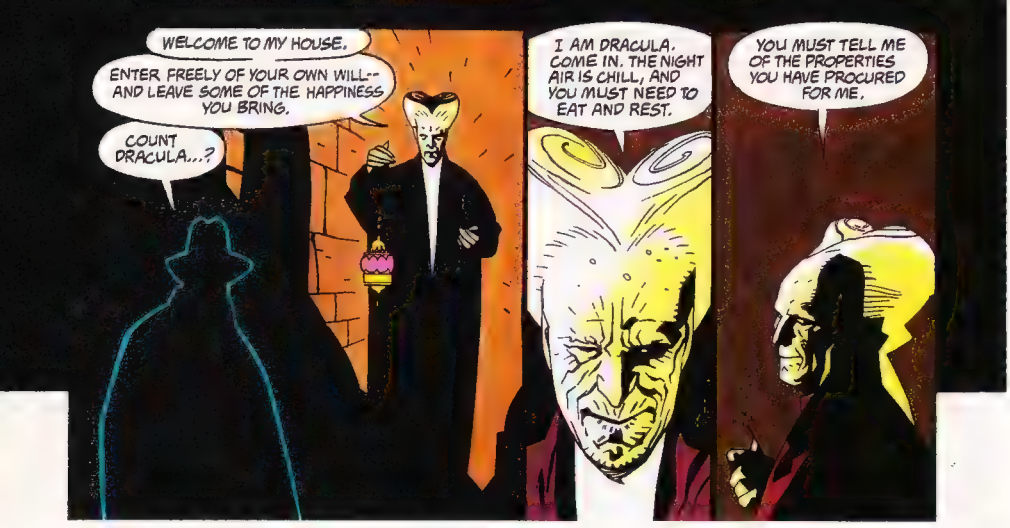
...And his vengeance is swift and merciless.
ELISABETA...?
But even in the midst of triumph for a holy cause...
...There can be loss.
ELISABETA--!

Para el dibujante Mike Mignola el *Bram Stoker's Dracula* de Topps es «una labor de amor».

–En Marvel fui feliz y estaba a gusto –observa–. Nunca pensé que acabaría marchándome, pero cuando te ofrecen dirigir tu propio departamento de cómics y la empresa que lo respalda es un gigante financiero tan impresionante como Topps..., en fin, creo que eso entra en la categoría de la oferta que no se puede rechazar, pero incluso así confieso que echo muchísimo de menos a Marvel.

Ya había recibido otras ofertas, pero Salicrup no estaba muy interesado en la labor administrativa y quería obtener la clase de posición editorial que Topps le ha ofrecido por fin.

–Lo que más me gusta de ser editor en jefe es el trabajar con personas realmente creativas. Soy demasiado perezoso para pasarme la vida escribiendo: me gusta estar rodeado de gente, y escribir significa tener que estar solo, pero el poder explicarle tu idea a un guionista y dejar que él haga todo el trabajo


WELCOME TO MY HOUSE.
ENTER FREELY OF YOUR OWN WILL--AND LEAVE SOME OF THE HAPPINESS YOU BRING.
COUNT DRACULA...?
I AM DRACULA. COME IN. THE NIGHT AIR IS CHILL, AND YOU MUST NEED TO EAT AND REST.
YOU MUST TELL ME OF THE PROPERTIES YOU HAVE PROCURED FOR ME.

El guión de Jim Hart combina la novela de Stoker con el Vlad Tepes histórico, y es la base del cómic.

pesado... Bueno, eso es mucho más agradable y emocionante. Aparte de eso el hecho de ser un dibujante frustrado hace que disfrute mucho garabateando una idea y viendo en qué es capaz de convertirla un auténtico dibujante. Eso es muy divertido e interesante porque nunca me he considerado el guionista/dibujante más genial del mundillo: siento mucho respeto hacia los talentos de las personas con las que estoy trabajando. En vez de decirles que lo hagan todo a mi manera, recurro a ellos porque aprecio su talento: quiero que hagan las cosas a su manera.

Salicrup todavía no quiere hablar con mucho detalle de los nuevos proyectos de Topps, pero revela que la empresa empezará poco a poco hasta haber colocado un mínimo de seis títulos de aparición regular en el mercado de venta directa a finales del año 1993.

–Queremos asegurarnos de que todos los títulos sean buenos e intentaremos construirnos una reputación sólida gracias a eso. Topps ya es una empresa de mucho éxito: están dispuestos a ir despacio y crear una gama de títulos que esperamos siempre formará parte de Topps. En Topps no existen las presiones que se soportan en muchas de las editoriales que sólo publican cómics, y en nuestro caso se podría decir que podemos permitirnos el lujo de escoger. La industria no necesita 20 nuevos títulos de poca calidad, por lo que vamos a examinar con mucha atención cada proyecto en el que nos embarquemos.

Cuando se le pregunta si Topps adoptará una postura progresista en el siempre difícil problema de los derechos de los creadores, Salicrup se apresura a reconocer los méritos a quienes se lo merecen.

–En estos momentos la actitud más avanzada es la de Image, porque allí son los artistas los que tienen los derechos sobre sus títulos, y casi podría decirse que están «usando los servicios» de su editor. Poseen un control creativo total, se quedan con la parte del león de los ingresos y el editor recibe una porción más pequeña que la suya. Naturalmente, hay muchas razones por las que la gente se mete en este mundillo: algunas personas sólo quieren tener un empleo, estar seguras de que recibirán el cheque regularmente a final de mes y que no les faltará la paga de vacaciones y el seguro médico, pero siempre hay jóvenes dispuestos a correr riesgos y apostar por lo que han creado.

»Topps actuará de forma parecida a la gran mayoría de editoriales de cómics: estará dispuesta a negociar con todo el mundo. Las editoriales de cómics están empezando a parecerse cada vez más a las casas discográficas o las productoras de cine. Si alguien vale dinero, está claro que podrá exigir más, ¿no? Estamos empezando desde cero, pero históricamente hablando Topps es una empresa que siempre ha poseído todos los derechos. Han concedido licencias o creado y conservado la propiedad de sus artículos, y los cómics son algo totalmente nuevo para ellos. Tendrán que hacer un cierto esfuerzo de adaptación, pero creo que nuestra actitud inicial es la correcta. Queremos llegar a acuerdos que resulten benefi-

Nuestro héroe se enfrenta a uno de los peligros de su viaje: los lobos.

Parece que Salicrup está obsesionado por la escalada...

Ilustraciones de *Dracula*: Copyright Columbia Pictures Industries, Inc./Cortesía de Topps

ciosos, tanto para la empresa como para el creador, y no intentaremos timar a nadie.

La pregunta obvia es si el mundo necesita otra editorial que publique cómics, o si cualquier empresa concebida de esa forma y dedicada a ese tipo de tarea podrá durar mucho tiempo soportando la competencia ya atrincherada de Marvel, DC, Dark Horse, Valiant, Image, Eclipse, Kitchen Sink y el resto.

–Es un momento excelente para que surjan nuevas editoriales, y es probable que en los próximos 10 años nazcan bastantes más críos que en cualquier período de tiempo reciente. Cuando crecí, ocurría algo parecido y existía una cierta imagen general del estilo «Bueno, ésta es la empresa número uno y así están las cosas», pero una nueva generación creció poco a poco y acabó cambiando el *status quo*. Ese mismo tipo de oportunidad se ha vuelto a presentar, y los nuevos lectores no tendrán ninguna lealtad especial hacia ninguna de las grandes editoriales que existen ahora. El lector querrá encontrar cómics que le gusten, y en Topps intentaremos que esos cómics sean los nuestros; pero no soñamos con convertirnos en la empresa número uno en cuestión de semanas. Tenemos la esperanza de que editaremos cómics tan buenos que si a alguien le gustan los cómics no podrá evitar el fijarse en ellos. Serán la clase de cómics que el público querrá comprar y coleccionar, y agradecerá el que alguien los esté publicando. Nadie necesita los cómics, eso es cierto; pero la gente quiere leer cómics.

»Nuestro formato básico será el cómic de 32 páginas y con cromos incluidos. Nuestro primer título ha sido una adaptación en cuatro partes del *Drácula* de Francis Ford Coppola. Roy Thomas lo guionizó, y Mike Mignola y John Nyberg se encargaron de dibujarlo. Hemos tenido una suerte increíble. Cuando nos pusimos en contacto con Mike para que se encargara del proyecto no teníamos ni idea de que siempre había querido hacer un cómic sobre Drácula, y se lo ha tomado como una auténtica labor de amor. (En España, la serie ha sido publicada recientemente por Ediciones B, reunida en un volumen de lujo.)

»También tuvimos la suerte de que el guión de Jim Hart sea una adaptación muy fiel de la novela de Bram Stoker que, al mismo tiempo, emplea otros elementos como el personaje del Vlad Tepes histórico que crea un origen para Drácula. El hecho de que hayamos sido más fieles al guión que a la película propiamente dicha ha permitido que el cómic contenga material eliminado y escenas que acabaron en el suelo de la sala de montaje.

Para Harker el Castillo Drácula sólo traerá horrores, pero Topps y Salicrup no le tienen ningún miedo.

EXTRAÑO PRELUDIO

Ilustración: Frank Brunner Todos los personajes e ilustraciones de *Dr. Strange*: Copyright 1968, 1974, 1992 Marvel Entertainment Group

El Hechicero Supremo de Marvel quizá no tarde en conocer la magia del cine.

Por MARC SHAPIRO y PATJANKIEWICZ

Francis Ford Coppola, director galardonado con el Oscar y el hombre que está detrás de *Drácula*, *The Godfather (El padrino)* y *Apocalypse Now* (idem), es famoso por muchas razones, pero hay algo que casi nadie sabe: de joven era un gran fan de los comics, y devoraba cada número de títulos como *Linterna Verde*, *Liga de la Justicia*, *Capitán Marvel* y *Batman*, y tiene planes muy precisos para otro personaje de comic.

–Me encantaría producir *Dr. Strange* –declara Coppola–, y hemos empezado a trabajar en el proyecto.

El Doctor Extraño es, naturalmente, el Hechicero Supremo de la dimensión terrestre, el héroe mistico de Marvel creado por Stan Lee y Steve Ditko en el nú-

mero 110 de *Strange Tales* en 1962. El proyecto es una coproducción entre American Zoetrope, la productora de Coppola, y Columbia Pictures.

–Estamos en el proceso de adquirir los derechos del personaje –informa Roman Coppola, el hijo de Francis–. Nos hallamos en las primeras etapas del desarrollo del proyecto. No hay ningún guionista contratado, no hemos escogido a nadie para el reparto y no nos hemos puesto en contacto con ninguna firma de efectos especiales. Todavía es demasiado pronto para pensar en eso.

Roman Coppola siente un interés muy especial por el proyecto. El director de la segunda unidad y mago de los efectos especiales en *Dracula* y productor de *The Spirit of '76*, una mezcla de comedia y ciencia ficción, aspira a dirigir la película.

Ya ha habido intentos anteriores de materializar al Dr. Extraño en la pantalla grande. En 1978 Phil DeGuere *(The Twilight Zone)* dirigió un piloto televisivo en el que Peter Hooten interpretó al hechicero.

–No lo he visto, pero estoy intentando conseguir una copia –observa Coppola–. Hay muchas personas que saben que existe pero nunca lo han visto, y le aseguro que me encantaría verlo.

Hace algunos años New World Pictures tuvo en proyecto un *Dr. Strange* basado en un guión de Bob Gale *(Back to the Future[Regreso al futuro])*. El proyecto nunca llegó a convertirse en realidad, aunque en un momento dado Alex (*Repo Man* [idem]) Cox fue anunciado como posible director.

Fred Fuchs, el productor ejecutivo que ha trabajado con los dos Coppola en *Drácula*, afirma que «Francis y Roman colaborarán de forma muy estrecha en esta película» y que su Dr. Extraño será tratado como «un James Bond de lo oculto. Será una película de acción y aventuras que se desarrollará en un ambiente que no ha sido utilizado nunca por el cine».

Cuando se le pregunta quién interpretará al cirujano convertido en místico, Roman Coppola se echa a reír.

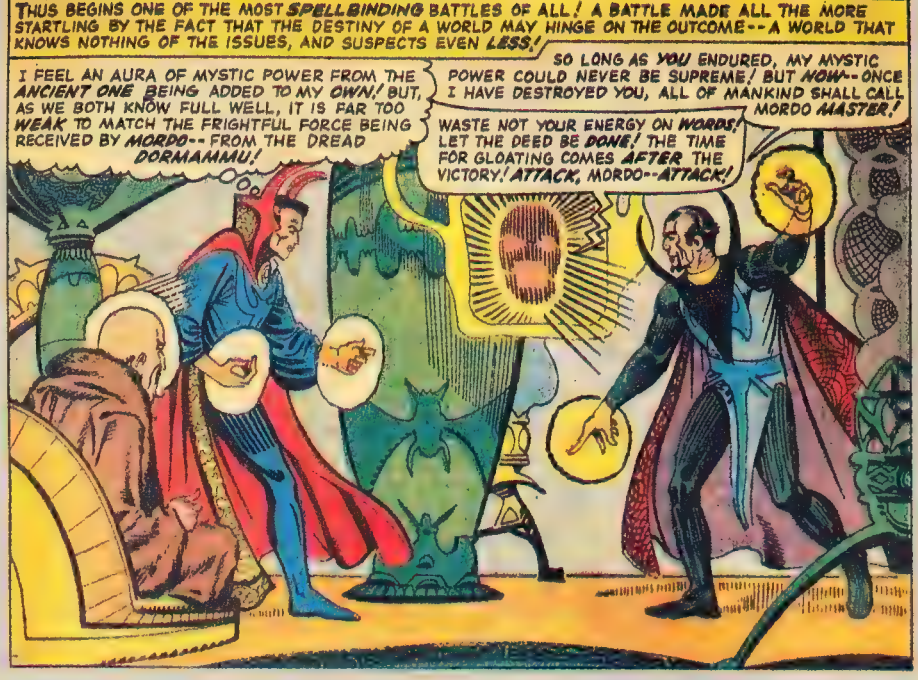
–¡Buena pregunta! Es pura especulación, pero ya puestos, creo que Richard Gere es igualito al Dr. Extraño... acuérdese de sus sienes plateadas, y aparte de eso es apuesto e intrépido. Mel Gibson también sería un buen Doc Extraño. Son actores de primera categoría, claro, así que no sé hasta que punto sería factible. Ah, otro actor que estaría fantástico como Dr. Extraño –dice con una sonrisa optimista–, sería ¡Robert De Niro!

Coppola revela algunos episodios de lo que podría ser el guión de la película.

–Quiero ser lo más fiel posible al comic, aunque siempre es posible tomarse algunas libertades, pero la idea básica será respetada al máximo. Repito que todavía es demasiado pronto para hablar de estas cosas, pero creo que será una película con muchos efectos especiales, una mezcla entre ocultismo y película de James Bond. Y, naturalmente, en cuanto la cosa empiece a ponerse en marcha supongo que querré utilizar a personajes como el Anciano, Dormammu, Mordo y Clea. Si pienso en ello creo que son los personajes que más me gustaría utilizar.

Coppola cree que su enfoque puede servirle para no caer en las trampas y abismos donde se precipitaron muchos personajes de comic que intentaron saltar a la pantalla grande.

–El Dr. Extraño es un personaje de comic de la cabeza a los pies, pero no cometeremos el error de intentar justificar algo tan absurdo como es un superhéroe que corre de un lado a otro llevando un traje raro. Lo que haremos será tratar lo fantástico de la forma más realista posible.


THUS BEGINS ONE OF THE MOST SPELLBINDING BATTLES OF ALL! A BATTLE MADE ALL THE MORE STARTLING BY THE FACT THAT THE DESTINY OF A WORLD MAY HINGE ON THE OUTCOME--A WORLD THAT KNOWS NOTHING OF THE ISSUES, AND SUSPECTS EVEN LESS!
I FEEL AN AURA OF MYSTIC POWER FROM THE ANCIENT ONE BEING ADDED TO MY OWN! BUT, AS WE BOTH KNOW FULL WELL, IT IS FAR TOO WEAK TO MATCH THE FRIGHTFUL FORCE BEING RECEIVED BY MORDO--FROM THE DREAD DORMAMMU!
SO LONG AS YOU ENDURED, MY MYSTIC POWER COULD NEVER BE SUPREME! BUT NOW--ONCE I HAVE DESTROYED YOU, ALL OF MANKIND SHALL CALL MORDO MASTER!
WASTE NOT YOUR ENERGY ON WORDS! LET THE DEED BE DONE! THE TIME FOR GLOATING COMES AFTER THE VICTORY! ATTACK, MORDO--ATTACK!

Dormammu y el Barón Mordo quizá tengan un papel en la adaptación cinematográfica.

...I CLAIM COMPLETE CONTROL OVER YOUR MINDS AND THOUGHTS!! NO OTHER COMMAND CAN SUPERCEDE MINE! THE THOUGHT I NOW GIVE YOU WILL BECOME YOUR OWN!
DR. STRANGE HAS FLED TO THE NETHERWORLD! YOU MUST FOLLOW HIM THERE!

Ilustraciones: Steve Ditko

Roman Coppola es fan suyo desde hace mucho tiempo, y quizá consiga conjurar al Dr. Extraño de Stan Lee y Steve Ditko para que se materialice en la pantalla.

COMICS REPORTER

A menos que se especifique lo contrario todos los proyectos son en imagen real. Los precedidos por un recuadro son nuevos o han sido revisados con posterioridad a la última lista. No todos los proyectos relacionados llegarán a convertirse en realidad. Abreviaturas: C: creador; D: director; G: guión; P: productor; AN: animación; IR: imagen real; sin: sindicación; HB: Hanna-Barbera; Nel: Nelvana; MWS: Murakami Wolf Swenson; RB: Rankin-Bass; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; FF: Funnybook Films.

*** Ace of the Newsreels.** Película. G: Pam Hickey y Dennys McCoy.

Addams Family. Secuela. PP. AN, serie. ABC. HB.

The Airtight Garage (El garaje hermético). AN. G: Randy Lofficier.

*** Aladdin.** AN, película. WD. P/G/D: Ron Clements, John Musker [ver artículo].

Alias. Película. U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov, S. Daniel.

Alice in Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas). Serie televisiva. Canal Disney.

*** ALIENS vs. Predator.** Película. Dark Horse/Fox.

The American. Película. P: Joel Silver.

Animaniacs. AN, sin, TV. WB/Amblin. Otoño de 1993.

*** Annie.** Película. *Annie & the Castle of Terrors.* D: Lewis Gilbert. Warbucks: Patrick Stewart. Col. Inicio del rodaje previsto para la primavera del 93. Secuela del musical representado en los escenarios. *Annie Warbucks*, actualmente en gira. C: Charnin, Meehan y Strouse.

Archie. IR, película. G: N. y D. Ephron. D: J. Schumacher. DIC.

Baby Huey. AN, corto. U. G: Bill Kopp.

Bad Baby. AN, televisión. Imag.

Barbarella. IR, película. Nel.

Barbie. Película. Abrams/Gentile Ent. y Mattel.

*** Batman.** AN, serie. Emitida en España por Canal Plus.

*** Battletoads.** AN, piloto televisivo. DIC. Bohbot. A emitir el Día de Acción de Gracias.

***Beakman's World.** Sin, IR, serie. Col TV/U. Basada en *You Can With Beakman.*

Beyond the Yellow Dragons. AN, película. Fox/HB. 1993.

*** The Black Cat (La Gata Negra).** Película. Sean Young. D: John Paragon.

Blackhawk. Película. Amblin. G: Dan Aykroyd.

*** Blackman.** Película. C: Damon y Keenan Ivory Wayans.

*** Black Panther (Pantera Negra).** Película. W/Wesley Snipes. D: John Singleton. P: Brad Weston y Bob Beitcher. El rodaje podría empezar en enero. Col.

*** Blade.** Película.

Blinky Bill. AN, película australiana. P: Yoram Gross. 1992.

Concrete. Película. G: (D) L. Wilson y C. Thompson. P: Tim Burton.

*** The Crow.** Película. G: John Shirley. D: Alex Proyas. P: Ed Pressman. W/Brandon Lee.

Crusader Rabbit. AN, nueva serie. En desarrollo. Fox.

Cyberpunk. Película. G: Steve Roberts. Imagination Factory.

Dan Dare. Serie televisiva.

Danger Squad. Película. P/D: Leo Fong. G/D: P. D. Cable.

Deathlok. Película.

*** Dennis the Menace (Daniel el travieso).** Película. P/G: John Hughes. D: Nick Castle. W/Walter Matthau, Chris Lloyd, Lea Thompson. WB. Verano de 1993. *Dennis the Musical.* G: E. Chambers. Música: Jeff Church. Canciones: R. Enquist y Chambers.

Dinosaurs for Hire. AN, serie. En desarrollo. Fox.

*** Dr. Giggles.** Película. U. Otoño.

Dr. Off. Película. Parodia con un superhéroe negro. P: Tim Reid.

Dr. Strange (Dr. Extraño). Película. D: Roman Coppola. P: F. Coppola.

Duckman. AN. C: Everett Peck. Klasky Csupo.

Dudley Do-Right. Película. PP.

Elfquest. Película/TV. Abby Lou Prod, Freedom Distrib.

Evangeline. Película. FF.

Family Dog. AN, serie. Amblin/Nel. Comienzo de emisión retrasado.

FANTASTIC FOUR (CUATRO FANTASTICOS). Película. P ejecutivo: Stan Lee. D: Max Kleven. Neue Constantin Film.

*** Fearless Fosdick.** AN, película. Nel.

***** Fish Police. AN, serie. Cancelada.

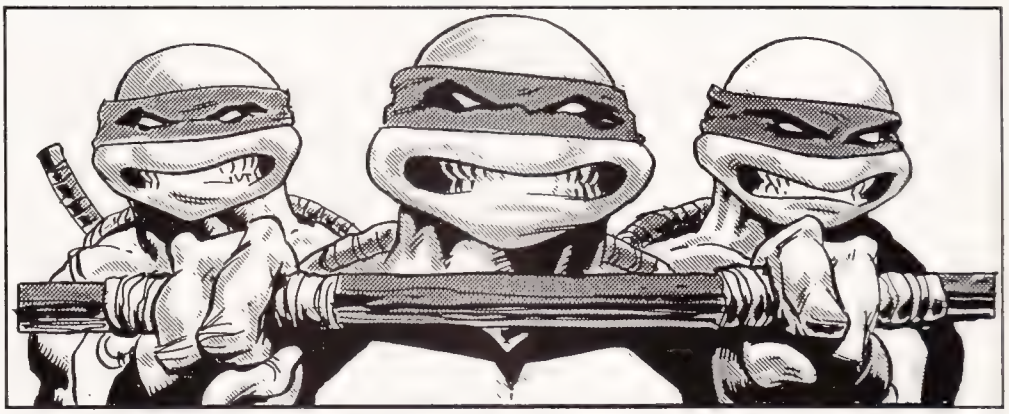
*** The Flinstones (Los Picapiedra).** Película. Fred: John Goodman. D: ¿R. Donner? U/Amblin. AN, película para televisión. *I Yabba-Yabba Doo.* Pebbles y Bamm-Bamm se casan. Se emitirá en febrero de 1993. ABC. AN, secuela televisiva. (Pebbles tiene gemelos).

G.I. Joe. Película. G/D: Sheldon Lettich. P: Anthony y John Gentile, Martin Abrams, Gene Kirkwood. WB.

*** The Green Falcon.** TV. Am. C: Mick Garris.

The Green Hornet. Película. G: D. Mancini. P: D. Kirschner. U.

Gus & Grizzard. AN, piloto televisivo. C: Gary K. Wolf.



Las Teenage Mutant Ninja Turtles ya tienen otra película.

Blondie. Película. WB. P: Joel Silver.

Bonkers D. Bobcat. Sin, AN, serie. WD. Otoño de 1993.

Boogiemanland. AN. Fox.

Brave Little Toaster. AN, secuela de película. Hyperion.

*** Bugs Bunny.** *Termite Terrace.* IR/AN, película. *Plucky Duck*, AN, basado en un corto televisivo.

Casper. Película. Amblin.

Charlie Chan. Película.

Chicken Man. AN, parodia.

Classics Illustrated. AN, serie. DIC.

Cobalt 60. AN, película.

*** Conan.** *Conan the Adventurer.* Sin, AN, serie [ver artículo].

Nel. CBS.

Hopalong Cassidy. Película. G: G. Popper y J. Rosenthal.

*** Human Target.** Proyecto cancelado.

*** The Incredible Hulk (El increíble Hulk).** ¿Nueva etapa serie televisiva?

*** Iron Man (El hombre de hierro).** Película.

Jo Jo. Película. P: Lee Caplin. G: Mike Chapman.

Jonny Quest. AN, película para televisión. HB. ¿Navidad?

Judge Dredd. Película.

*** Kings in Disguise.** Película. Dark Horse.

Lone Wolf & Cub. Película. D: John Bruno. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Ilustración: Hank Ketcham/Copyright 1990 Hank Ketcham Enterprises, Inc.

Lucky Luke. Serie televisiva. Terence Hill. SB Comm.

*** Mai the Psychic Girl.** Película. D: Tim Burton. G: L. Wilson y C. Thompson. P: Burton, Wilson, D. Di Novi y Walter Hill. Los problemas financieros de la Carolco quizá retrasen el proyecto.

Mandrake. Película.

The Mask. Película. New Line.

*** The Men in Black.** Película. Col. P: Walter Parkes y Laurie McDonald.

*** The Meteor Man.** Película. G/D: R. Townsend. MGM. Marzo.

*** Mr. Magoo.** Película. P: Steven Spielberg. Am/WB.

Mr. X. Película. P: Jim Cash y Jack Epps Jr.

Monster in My Pocket. AN. HB. ABC. G: Glenn Leopold.

Nancy. Película. P: P. Muller.

Neil The Horse: AN/IR.

Ninja High School. AN, video. Reino Unido, Sun Planning.

Pagemaster. AN, película. Fox/HB. D: Maurice Hunt.

Joe Palooka. Piloto televisivo. NBC. Viacom. P: Dean Hargrove.

Paparazzi Samurai. AN, serie televisiva. P: DIC, Abrams/Gentile.

Peanuts. AN. TV y película.

*** The Phantom.** Película. PP. P: B. Sherlock, P. Sjoquist, J. Torv y R. Price. G: K. Shadie. C: Lee Falk, con. D: S. Wincer [ver recuadro].

Pico & Columbus. AN, película. Bavaria Film.

Plastic Man. Película. WB/Amblin. G: Larry Wilson. Verano de 1993.

The Prince & The Goblin. AN, película. Pascua de 1993.

Prince Valiant (El Príncipe Valiente). AN, serie. Family Chan. IR, película G: M. Beckner. Constantin Film. P: B. Eichinger y J. Gorman.

Radio Boy. AN. RB.

Red Sonja. TV. Lancit.

Reid Fleming. Película. S/C: David Boswell. P: M. Weisman y J. Loeb II.

Richie Rich. Película. P: J. Silver y J. Davis. G: Neil Tolkin.

RoboCop 3. G: Frank Miller y Fred Dekker (D).

Roger Rabbit. Nuevo corto AN «Trail Mix Up». WD.

Rupert the Bear. AN. Nel.

The Saint (El Santo). Película. G: Terry Hayes. D: Renny Harlin. P: Robert Evans. PP.

Sandman. Película.

Scooby Doo. Película. WB.emitida por la ABC.

Secret Agent X-9. AN, película.

Sgt. Kabukiman. AN, serie. Troma. DIC.

Sgt. Rock. Película. P: Joel Silver y Bob Zemeckis. WB.

The Shadow. Película. G: David Koepp. P: Martin Bregman. U.

*** The She-Hulk (Hulka).** Película. G/D: Larry Cohen. En el limbo.

The Silver Surfer (Estela Plateada). Película. P ejecutivo: Stan Lee. Constantin Film.

Speed Racer. AN, serie televisiva. MWS. Otoño de 1993.

*** Spider-Man.** Película. D: Jim Cameron. Estudio TBA. Musical. G y canciones: B. Harman. Música: K. Herrman. P ejecutivo: Stan Lee. D: J. Nash y J. Calamari. No estará lista hasta 1995, como mínimo.

Starwatcher. AN, película. P: Alain Guiot/Videosystem. G: Moebius y J. Fryszman. D: Moebius y Keith Ingham. PP.

Superman. *Superman: The New Movie.* G: Mark Jones y Cary Bates. rodaje en otoño.

*** Super Mario-Bros.** IR, película. G: Barry Morrow. D: Rocky Morton y Annabel Jankel. Reparto: Bob Hoskins, Dennis Hopper, Fisher Stevens y Samantha Mathis. A estrenar el verano de 1993.

Tales from the Hart. TV. P: Aaron Spelling.

Tarzan. Sin, serie televisiva.

*** Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Ninja).** IR, secuela. Marzo de 1993. G/D: Stuart T. Gillard. W/Paige Turco y Elias Koteas. AN, serie. CBS, sin.

*** Terry & The Pirates (Terry y los piratas).** TV. P: Ben Melniker y Michael Uslan.

Time Cop. Película. D: Sam Raimi.

Tom y Jerry. AN, película. P/D: Phil Roman. Primavera de 1993.

Toxic Crusaders. IR, película. Troma/New Line. Estreno en verano de 1993.

Trouble With Girls. Película. Fox/FF. G: W. Jacobs y G. Jones. P: M. Pepler y N. Tabachnick.

Vampirella. Película. G/D: Jim Wynorski.

V for Vendetta. Película. WB.

Watchmen. Película.

We're Back. AN, película. Amblin Londres/U. Otoño de 1993. G: Patrick Shanley.

Why I Hate Saturn. TV.

Wild Cards. Película. Disney. G: George R. R. Martin. P: Michael Engelberg.

Wizard of Id. Película. Cinergi.

*** The X-Men.** AN, serie televisiva. Fox. Otoño. Marvel/Saban [ver artículo].

Zen. Película. AN, serie.

Zorro. Película. D: Steven Spielberg. Zorro: Andy García. G: Nancy Larson. TriStar. F. Chan. IR, serie televisiva. F. Chan. AN, serie televisiva. En desarrollo. Nel. Musical de Broadway. P: Fox, Nederlander.

¿HABRA PELICULA DEL HOMBRE ENMASCARADO?

Hubo un tiempo en el que se creyó que el director Simon Wincer estaba a punto de ponerse al timón de la largamente esperada adaptación cinematográfica de *The Phantom*, el fantasma que camina creado por Lee Falk, pero durante el rodaje de *Free Willy* –una epopeya de niño-y-su-orca–, ha admitido que aunque sigue pensando en dirigir la película se encuentra a la espera de que le den luz verde.

–Estuve unido al proyecto durante mucho tiempo –dice Wincer, quien también está a punto de dirigir *Return to Lonesome Dove*, la secuela al gran éxito que fue su miniserie televisiva–, pero parece ser que la situación ha cambiado un poco. Pasé años desarrollando el proyecto, y nunca conseguí hacerlo despegar. Ahora ha pasado a la Paramount y no he tenido noticias suyas. Supongo que si continúan estando interesados en que dirija la película ya me llamarán.

Wincer, quien observa que Lee Falk y él han hablado muchas veces y que Falk «tiene muchísimas ganas de que yo dirija la película», revela cómo cree que tendría que ser *The Phantom* cinematográfico.

–Siempre he pensado que para que funcionase como película tendría que hacerse igual que la tira: tendría que ser una historia de época en vez de una aventura contemporánea.

—Marc Shapiro

Copyright de la lista 1992 Starlog Communications International, Ltd. Todos los derechos reservados.

El increíble tipo de la piel verde parecía un cadáver televisivo, pero quizá reviva.

Foto de Hulk: David Cooper/Copyright 1990 NBC.

LA MUERTE DE SUPERMAN

Bien, se ha ido. Ya es historia. Expiró. Se acabó. Está criando supermargaritas. Está muerto, se ha convertido en un superfiambre. Borrado. Inerte. Difunto. Supremamente inanimado. Ausente sin vida. Desaparecido de las páginas. En resumen, *in memoriam* y dicho en cuatro palabras: el Hombre de Acero ha mordido el polvo. Se ha largado a jugar en el gran campo de golf del cielo. Cogió el último tren a Smallville (y no te lo encontrarás en la estación). Se acabó el jugar a la pelota teórica con Kal-El... aun suponiendo que hubiera alguien capaz de darle una patada sin destrozarse el pie, la pierna y todo lo demás.

Superman ha muerto rodeado por grandes fanfarrias, la atención jadeante de los medios de comunicación y ventas masivas. Está muerto. Sí, M-U-E-R-T-O.

Bueno... No exactamente, claro. Por muchas razones. ¿Quieren que cite unas cuantas?

Intentémoslo. ¿La mítica, para empezar? Superman nunca podrá morir. Al igual que otros personajes de la cultura popular –Sherlock Holmes, Tarzán, Batman, Kirk y Spock, Luke Skywalker–, ha trascendido sus propias aventuras. Supermán se ha convertido en un mito moderno, un héroe que sobrevivirá a sus creadores pasados, presentes y futuros mientras los crios lean comics (o algo parecido a los comics) y los que tejen historias puedan seguir sentándose junto a la luz de la hoguera para aporrear los teclados de sus procesadores de textos.

Caray, qué serio suena eso... Probemos con otra razón: la limpieza. Si Supermán ha muerto, ¿quién quitará el polvo en la Fortaleza de la Soledad? No será Krypto, ¿verdad? Es un superperro muy ocupado. Hay tantos coches que perseguir y tan poco tiempo para hacerlo...

La religiosa: bueno, Supermán es el hijo único de Jor-El y fue enviado a la Tierra para salvarle (¿y para salvarnos?). Eruditos, estudiosos de la religión y todas las personas que han salido de un hotel llevando el ejemplar de la Biblia dentro de su maleta para leerla aunque sólo fuese una vez (o para echar un vistazo a las láminas) lo saben. El que esté muerto es un increíble golpe de buena suerte porque en realidad sólo sirve para preparar el escenario en el que se desarrollará la próxima fase de la comparación religiosa: La Resurrección. Dios, ya me imagino las tesis doctorales que se estarán empezando a cocer en las universidades de todo el mundo («Cuasi-cripto-imaginería religiosa y la Krucifixión Kriptoniana», o quizá «El dúo de héroes más imbatible del mundo: Supermán y Jesucristo, ¿Uno y el Mismo o sólo Buenos Amigos?»).

La razón comercial. Los superhéroes fallecidos –con la excepción de, digamos, Elvis, Marilyn Monroe y James Dean–, no venden. La ropa interior de Supermán ya no tendrá tan buen aspecto si es un supercadáver quien la luce. Si el Super ya no está en el mundo de los vivos, ¿quién va a vender todos esos juguetes, camisetas y demás? ¿Jimmy Olsen, el Compa de Supermán? Vamos, ¿usted le compraría un coche usado a ese tipo? Y, aparte de eso, ¿es que ya nunca pondrán nada nuevo en el mercado? ¿Qué Departamento de Licencias es capaz de despedirse de semejantes chorros de superpasta?

El medio en sí. Eh, estamos hablando de comics, ¿lo recuerdan? Cualquiera –especialmente los malos–, se puede morir y reaparecer vivito, coleando y sanísimo unos cuantos números después. (No hace falta decir que ése es otro de los aspectos en los que los comics son infinitamente superiores a la vida real, donde las cosas no parecen funcionar de la misma forma.) Alfred, el Profesor X, Gwen Stacy, el Dr. Muerte, el Joker y el Conde Drácula han muerto de vez en cuando... y siempre han vuelto. (Ah, si alguien pudiera hacer algo al respecto con la pobre tía May. Y a ese chaval... ¿Cómo se llamaba? Sí, Robin, ése... Basta con algo tan insignificante como un número de teléfono, y ya hubo una ocasión en que el truco funcionó.)

Corporativa. Warner Communications, la propietaria de DC Comics, se ha autonombrado señora de la «sinergia», como demuestran campañas publicitarias tan logradas como el canto a la ley y el orden entonado por el rapero Ice T y el progresivo decantamiento desnudo de Madonna hacia la literatura. ¿Cómo van a dejar pasar de largo esta oportunidad sin aprovecharla para... no sé, para lanzar un rap o publicar un libro supercaro? ¿Y toda la superpasta de la que he hablado antes? ¿Hay alguien lo bastante ingenuo para creer que Warner sea capaz de permitir que una fábrica de dinero para las corporaciones tan lucrativa como Supermán siga difunta? Si hay alguien que lo crea dispongo de unos cuantos pantanos en Nueva Jersey y me encantaría vendérselos... a precio de ganga. (Mírenlo de esta forma: ¿creen que Disney sería capaz de cargarse al ratón Mickey? ¿Y sin una razón realmente buena, como... en fin, como la de que se volviera loco de repente y empujara al pato Donald tirándole por la ventana? ¡Qué crimen tan bestial!)

Respeto. La «Muerte de Supermán» proporciona un intrigante juego creativo que seguirá planteando desafíos a los talentos de los guionistas y dibujantes que han estado trazando el mapa de sus aventuras bajo el inteligente liderazgo del editor Mike Carlin. Es un truco de *marketing* realmente brillante que ha conseguido atraer la atención de toda la prensa no especializada y ha vuelto a colocar al Hombre de Acero debajo de los focos, y es una idea genial y revitalizadora que debería aumentar todavía más el interés de los lectores presentes, pasados y futuros y hacer volver al redil a muchos lectores ocasionales que guafrdan memoria de un héroe inmortal.

Finalmente, hay una razón irrefutable y abrumadora por la que Supermán no va a seguir muerto. Es el sentido común. Nosotros, los fans que hemos comprado, leído y amado los comics que contaban sus aventuras durante más de medio siglo no vamos a permitir que siga muerto.

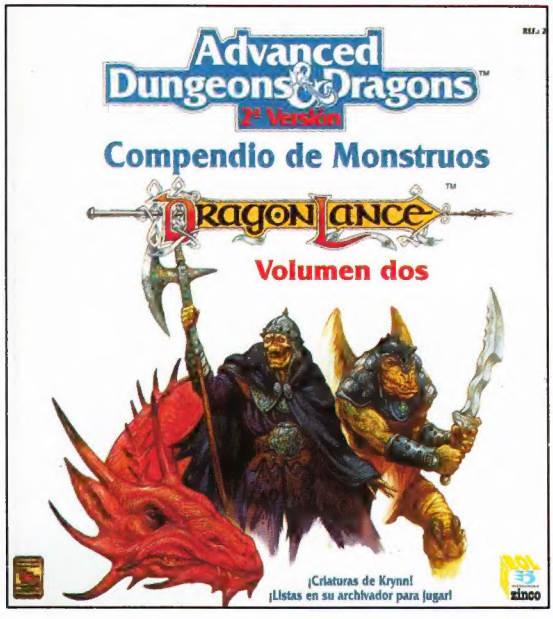
Venga, todos juntos: gritémoslo a coro, demos palmadas y cuando hayamos acabado volvamos a empezar. «Creo en Supermán. Creo en él. *Creo* en él...»

Volverá.

—David McDonnell

Advanced Dungeons & Dragons™ 2ª Versión

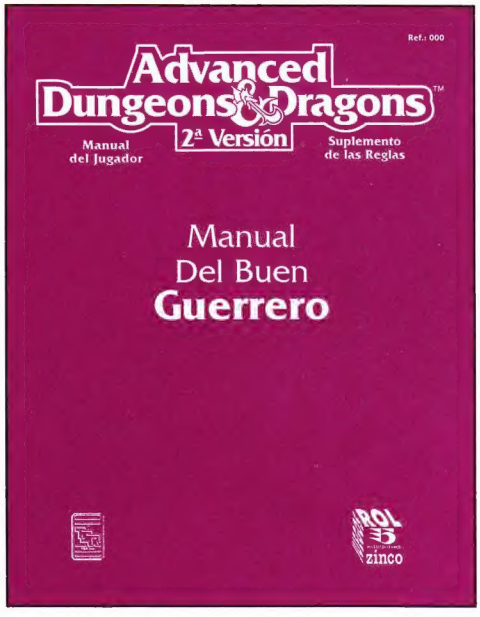
ULTIMAS NOVEDADES



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN II, DRAGONLANCE

Aquí están los extraños seres que moran en krynn: Dragones astrales, minotauros y docenas de nuevas razas.

104 Págs. - 3.300 Ptas.



MANUAL DEL BUEN GUERRERO

Todo lo que nececitas para hacer que tu guerrero sea la máquina de matar más mortífera de todo el Reino...

128 Págs. - 2.500 Ptas.

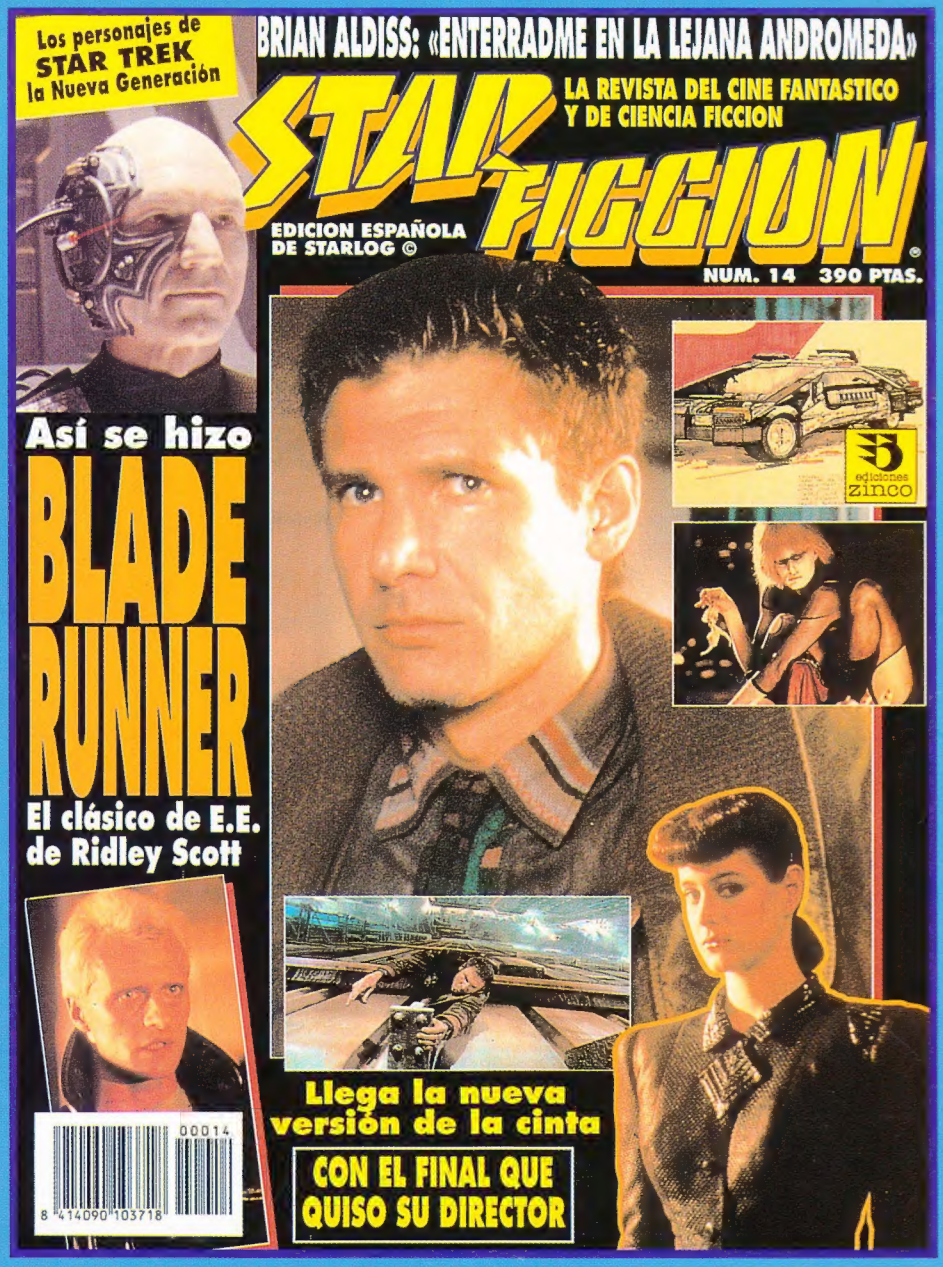
¡YA ESTÁN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DragonLance®

Ediciones Zinco

AHORA QUE LLEGA LA "VERSION DE AUTOR" DE BLADE RUNNER...


Los personajes de STAR TREK la Nueva Generación
BRIAN ALDISS: «ENTERRADME EN LA LEJANA ANDROMEDA»
LA REVISTA DEL CINE FANTASTICO Y DE CIENCIA FICCION
STAR FICCION
EDICION ESPAÑOLA DE STARLOG ©
NUM. 14 390 PTAS.
Así se hizo
BLADE RUNNER
El clásico de E.E. de Ridley Scott
ediciones zinco
Llega la nueva versión de la cinta
CON EL FINAL QUE QUISO SU DIRECTOR
8 414090 103718 00014

ediciones zinco

ENTERESE DE COMO SE HIZO ESTE CLASICO DEL CINE DE CIENCIA FICCION